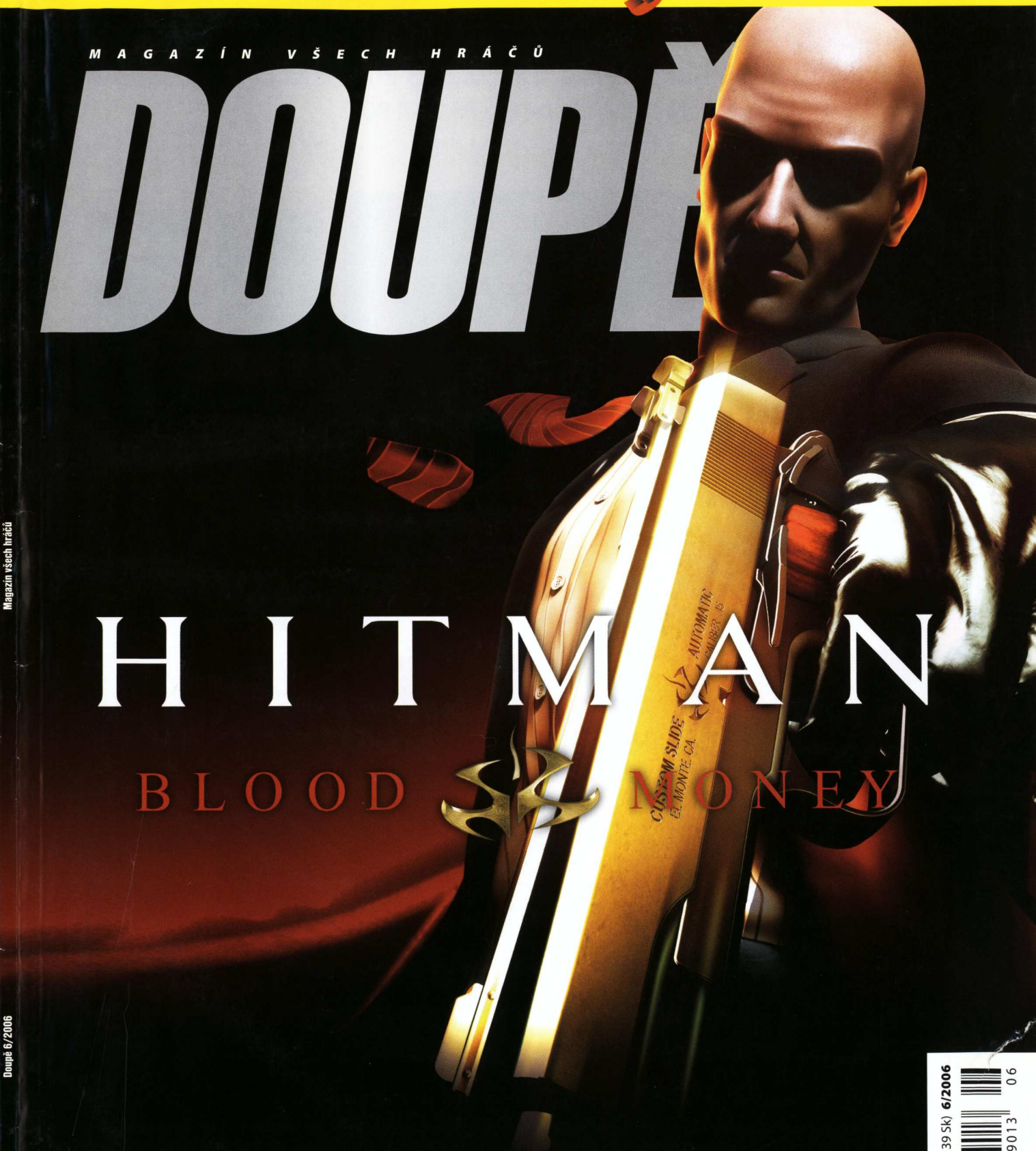
DVD Adrenalin v žilách: Plná hra **PURE PINBALL** Videa z herní akce roku **E3 SPECIÁL**

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ



E3 2006: 40 stran exkluzivních informací

Hráli jsme na konzolích Playstation 3 a Wii! :. První dojmy C&C 3 Tiberium Wars :. Spore :. Alone in the Dark :. Enemy Territory: Quake Wars :. Bioshock :. Indiana Jones 2007 :. Final Fantasy XIII :. Caesar IV a další

cena: 99,90 Kč (139 Sk) 6/2006
9 771214 919013 06

Magazín všech hráčů
Doupě 6/2006

PlayStation 2

XBOX

Svět her Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

Více než 2 000 titulů her pro PC, X BOX, PS 2 a PSP. Za dobré ceny.

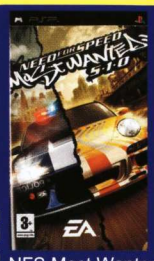
Ukázka z nabídky her pro PS 2 a X BOX

info@hrypresto.cz

Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

www.hrypresto.cz

PSP


NFS Most Wanted
998,-

King Kong
998,-

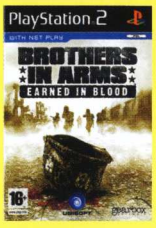
Metal Gear ACID 2
1.498,-

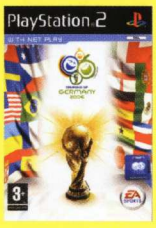
Daxter
1.498,-

Socom 3
1.498,-

Black
1.098,-

Battlefield 2
898,-

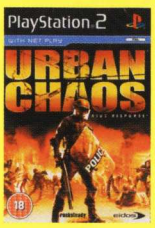

Brothers in arms 2
898,-


Euro 2006
1.298,-

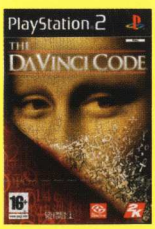
Ghost Recon
1.298,-

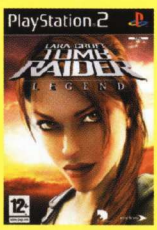
Soulcalibur 3
588,-

Torino 2006
898,-

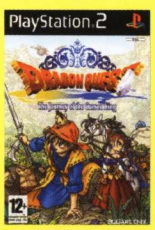

Urban CHaos
1.498,-

Commandos Strike Force
998,-

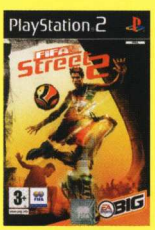

The Da Vinci Code
1.498,-

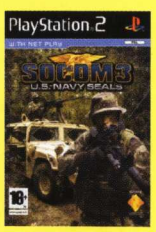

Tomb Raider
1.498,-

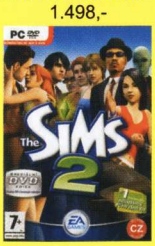
The Godfather
1.098,-


Dragon Quest
1.598,-

King Kong
898,-

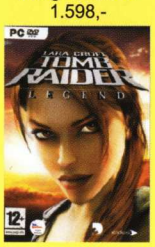

FIFA Street 2
898,-


Socom 3
1.498,-

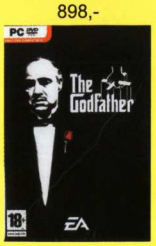

Sims 2 DVD
998,-

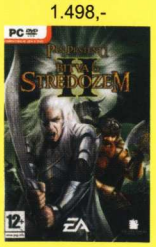
FIFA WC 2006 Germany
948,-

Desperados 2
898,-


Tomb Raider
1.098,-

NFS Most Wanted
798,-


The Godfather
998,-


Bitva o Středozem 2
1.198,-

Zasíláme na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, 605 926 573

Na veškeré zboží, bazarové i nové poskytujeme záruku 2 roky.

ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup také z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

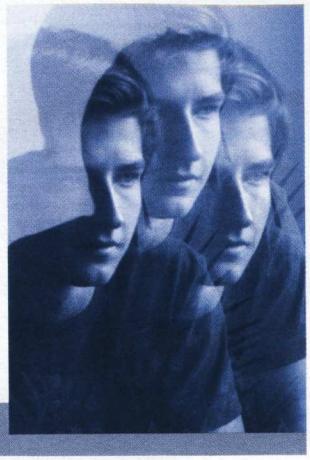
Hry pouze na PlayStation:

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

Slevový kupon pro nákup zboží.

8%

Presto·CS COMPUTER



Když má den 24 hodin

Za oceánem člověk zjistí mnoho věcí. Například, že den má skutečně 24 hodin. To v situaci, kdy druhou noc po sobě nemůžete usnout, ležíte na hotelovém pokoji a modlíte se za nevinnou oběť, jež by byla ochotna rozebírat vaši nešťastnou situaci na ICQ. Přesně v takovém zlém snu jsme se ocitli na letošní E3, která ale ve skutečnosti zlým snem nebyla. Snad má život v Americe své nevýhody, snad jsem se těšil zpět domů: přesto jsem se vrátil plný zážitků a hodnotných poznatků. Právě ty se rozprostřely do našeho velkolepého E3 speciálu, který zabírá třetinu červnového čísla. A není divu. Představíme vám konzole nové generace, ohlášené herní pecky a mnohé další.

24 hodin se ale ukazuje být směšně málo, když uzávěrka klepe na dveře a nebozí grafici naříkají nad nedostatkem práce. Důvod, proč bylo nové číslo Doupěte krizovější než ty předchozí, nese jméno Heroes of Might & Magic 5 speciál, nad nímž redakce strávila podstatnou část svého času. Výsledek můžete ocenit i vy, stačí zavítat na nejbližší stánek a po Speciálu sáhnout. Pokud máte stále pochybnosti, zda se vyplatí psát (a číst) o hře typu Heroes of Might & Magic 5, začněte nejdřív u recenze Honzy Morkese a dozvíte se víc. Zejména, že je pátý díl poctou všemu, co jsme na legendární strategii milovali. A že stará láska nerezaví ani po plastické operaci, kterou série v 21. století prošla.

Pánem aktuálního čísla je ale fešák s osobitým tetováním, kterého jsem zbaběle nepustil z rukou, ani přes prosby z řad externistů. Každý máme své slabosti a ta moje jarní (herní) má jméno Hitman: Blood Money. Bylo by nicméně chybou, pokud bych vám doporučil pouze vlastní recenzi, když se okolo tyčí množství dalších atraktivních textů. Ujít si nenechejte zejména téma čísla, v němž vám Michal Acler dovolí nahlédnout pod pokličku procesu vývoje her.

Končit se má pozitivně, já skončím omluvou. Ti rychlejší a všímavější z vás už jistě zaregistrovali změnu plné hry. Nebojte se, No Man´s Land se dočkáte, nicméně se objeví až v příštím Doupěti. Kromě omluvy vám servírujeme také náhradu v podobě atraktivní oddechovky Pure Pinball, jíž sekunduje bohatý E3 speciál.

Kamil Gric, šéfredaktor

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zaryti hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

9 E3 speciál

3 Editorial
4 Obsah
5 Redakční stránka

Herní zážitek měsíce
6 Rise of Nations: Rise of Legends

E3 SPECIÁL

9 Reportáž z Los Angeles
12 E3 rozcestník
14 Nintendo Wii
18 Sony Playstation 3

Nejlepší hry výstavy
23 Nejlepší zbylé hry výstavy
24 Hraní na Wii
26 Assassin's Creed
27 Lost Planet
28 Bioshock
30 Spore
31 Table Tennis
32 Enemy Territory: Quake Wars
34 Heavy Rain
35 Haze
36 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
37 Final Fantasy XIII
38 Indiana Jones 2007
40 Caesar IV
41 Army of Two
42 Tony Hawk's Downhill Jam & Tony Hawk's Project 8
44 Novinky
48 E3 babes

Téma čísla
50 Jak se dělají hry

PC RECENZE

Recenze
58 Hitman: Blood Money
62 Heroes of Might and Magic 5
66 Rise of Nations: Rise of Legends
70 Ghost Recon Advanced Warfighter
70 Titan Quest
72 Black & White: Battle of the Gods
73 Paradise
74 SiN Episodes
76 Over The Hedge
77 X-Men: The Official Game
78 The Da Vinci Code
80 Zoo Tycoon 2: African Adventure
82 Transport Giant: Down Under

Budgety
84 Za pakatel

KONZOLOVÉ RECENZE

Recenze
86 Nintendo DS Lite
88 Battlefield 2: Modern Combat
90 Metroid Prime: Hunters
91 Brain Training
92 Trauma Center: Under the Knife

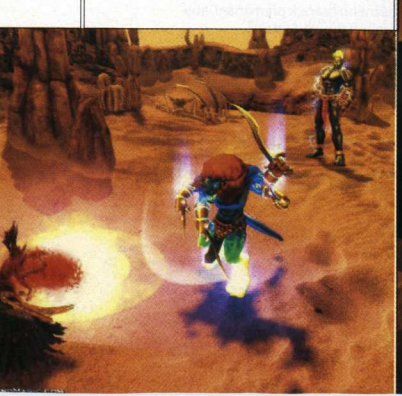
Budgety
93 Za pakatel

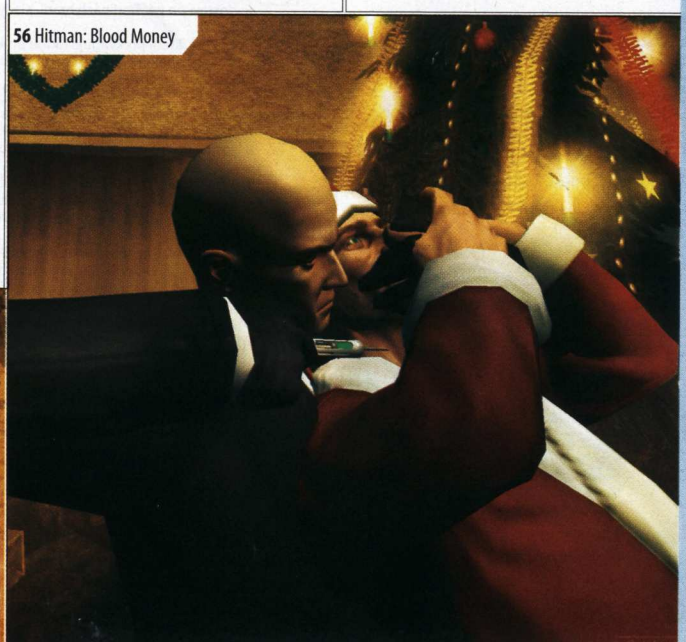
BONUS ZONE

Rubriky
96 Začínáme hrát, díl 11.: Staňte se hráčem starých her
98 Naostro: Petr Šebor
100 Freehry
101 Herní servis
102 Progaming
103 Hry na mobil
104 Komentář: Dokonalé pokračování – sen, nebo těžce vydřená realita?
105 Hráčův rádce: tahové strategie
110 Listárna
112 Obsah CD/DVD

HARDWARE

106 Novinky
107 Přehled: Mozky vašich počítačů




56 Hitman: Blood Money

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Michal Politzer

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Martin Daněk
Obálka: Pavel Junk
Asistentka redakcí: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Věchová
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Michal Bártů, Jan Cága, Pavel Junk
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Alexandra Poláková

Computer Press Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
Computer Press Ostrava Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
Computer Press Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Pavel Pospíšil
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press, a. s.

KDO TO MÁ NA SVĚDOMÍ

Skandální odhalení redakčních vyvolených

KAMIL GRIC, šéfredaktor

Zažil jsem rekordní měsíc v každém ohledu: počtem vlastních stran, které najdete v aktuálním Doupěti, mírou vytíženosti i rekordně nízkou měrou spánku, který už několik dnů nepřekročil hranici 4 hodin denně. Výsledek ale stál za vyčerpání a únavu. Z E3 jsme přivezli materiály, které zabírají více než třetinu Doupěte. Pusťte se do nich.

TOP 3
1. Piknik s jednou krásnou slečnou
2. E3 a osahání si řady připravovaných pecek
3. Vyžití v Los Angeles (zápas Dodgers a další)

HONZA MORKES, zástupce šéfredaktora

Zatímco zraky většiny hráčů se upíraly k Los Angeles, já jsem se po většinu měsíce obracel k východu a ruským vývojářům Heroes of Might and Magic 5. Pět písmen HOMAM mě provázelo díky tvorbě Speciálu takřka dnem i nocí, a abych je nějak stylově završil, nechal jsem se uvrtat i do recenze pátého dílu série.

TOP 3
1. Speciál o Heroes of Might and Magic
2. HOMAM, HOMAM, HOMAM
3. Heroes, Heroes, Heroes

MARTIN ZAVŘEL, vedoucí konzolové sekce

Ačkoliv jsem celou cestu do Los Angeles proklínal nedostatek místa v letadle a své dlouhé nohy, veškeré negativní emoce ze mne spadly v okamžiku, kdy jsem vyšel z letištní haly a rozhlédl se po smogem zamořeném a palmami prorostlém městě. Největší herní veletrh na světě a Hollywood s jeho úžasnými atrakcemi pro filmové fanoušky pěkně pohromadě. Jaký lepší zážitek si člověk může přát?

TOP 3
1. E3 2006
2. Metal Gear Solid 4
3. Crysis

MICHAEL STERN, vedoucí sekce Loading

Bude to znít jako klišé a neschopnost nalézt originální nápad pro těchto pár řádků, ale je to holý fakt. Závislost na World of Warcraft mě i po roce hraní přimáčkla ke zdi celou svou vahou a k dokonalému obrázku zkrachovalce v reálném životě už chybí jen odškrtávání dnů do vydání expanze. Kam jsem dal ten fix?!

TOP 3
1. Atmosférický sraz přátel z WoW v místní Středověké krčmě
2. Dreamfall: The Longest Journey
3. Zajímavé zážitky s medovinou (viz bod 1)

MICHAL ACLER, vedoucí sekce CD/DVD

Neúprosně se blížící začátek léta mě vyhání směrem od počítače směrem na různé festivaly a koncerty. Lákadlo v podobě nejnovějších her je sice velké, avšak prozatím úspěšně odolávám a užívám raději sluníčka než chladného křemíkového světa.

TOP 3
1. Letošní E3
2. Nové album RHCP
3. Brněnský Majáles

ALAN JARRAR

Důsledky E3 blázince byly poslední týdny viditelné na celé redakci, neboť většina z nás si přála bydlet na planetě, kde by měl den 48 hodin. Hukot kolem výstavy šel však naštěstí převážně mimo mě, proto jsem si spíš užíval přijetí na vysokou školu. Nemohu opomenout ani skvělý výkon mladého hokejového týmu na mistrovství světa. Hoši děkujem!

TOP 3
1. Religionistika na MUNI
2. Stříbro z Lotyšska
3. Krabica denně

DAVID SLÁMA

E3. Všude jí bylo plno a ani já jsem si nemohl nechat ujít některé z nabízených titulů. Moje hráčské srdce si však beze zbytku získalo pokračování Rise of Nations, Rise of Legends. Po éře RPG je ze mě zase na chvíli stratég. PS: Nejméně dvě věty z TOP3 jsou pravdivé.

TOP 3
1. Zlatovláska není ani v lese, ani v mraveništi
2. Jestliže není Zlatovláska ve vodě, není ani v mraveništi
3. Zlatovláska je v mraveništi jen tenkrát, není-li v lese

TOMÁŠ VRÁNA

Chaos, teror, všude samé billboardy s politiky, co to myslí upřímně. Už mi z toho jde hlava kolem. Stejně jako hlava ministra zdravotnictví po excelentní „rvačce". Snad už to všechno skončí a začne pořádně dlouhé léto!

TOP 3
1. Údiv nad Spore
2. Může to vůbec fungovat?
3. Třeba ano, jsou to profíci

LOS ANGELES VS. BRNO

I když vás budou redaktoři na následujících stranách přesvědčovat, jak úžasná a inspirující byla výstava E3, v rámci zachování vyváženosti vysílání musíme zmínit také několik negativních skutečností, jimiž se většinou návštěvníci nechlubí.

Proč je lepší zůstat doma?

Nemusíte absolvovat dvanáctihodinový let plný uvažování, jestli vás víc bolí nohy, zadek nebo pomyšlení na to, že poletíte stejnou dobu také cestou zpátky.

Zouvat se budete jen doma a osahávat vás bude jen partner či partnerka (byť ti asi zvolí jiné nástroje než detektor kovu).

Neztratíte iluze o kráse amerických velkoměst.

Nezjistíte, že se Američané opravdu nestravují jen v McDonaldech. To jsou totiž jen sprosté pověry! Ve skutečnosti chodí do spousty dalších zařízení, jako je Burger King, Tommy's Burger…

Potkáte asi o 1 687 hezkých dívek a žen více (přesnost výpočtu záleží na tom, jestli počítáte i tu pěknou turistku z Polska, co s vámi letí do Londýna).

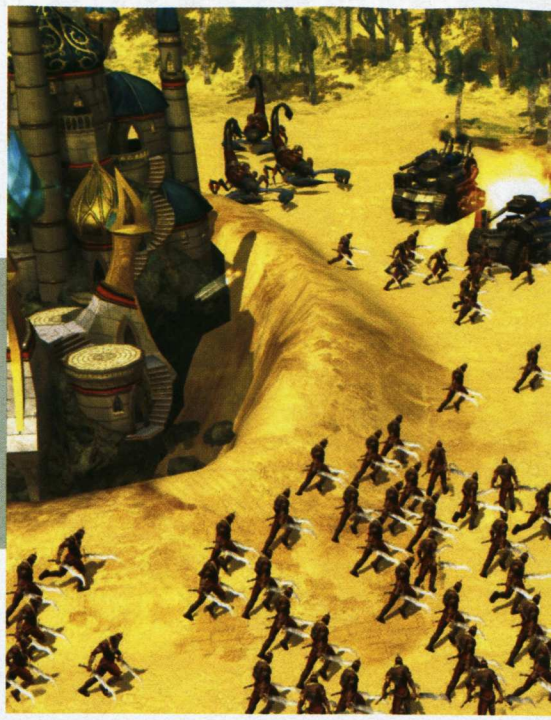
S největší pravděpodobností se neprobudíte ve dvě ráno s kručením žaludku, který si tímto žádá pravidelný oběd.

Nedostanete ve Vídni na nádraží do zubů, když si po týdnu v Americe zvyknete všechny kolemjdoucí častovat ne zrovna spisovnými českými výrazy.

Život doma má zkrátka své nesporné výhody. Buďte rádi, že jste nikam nemuseli!

WOW

NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ ZÁŽITEK MĚSÍCE



Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jejich technická úroveň strmě stoupá směrem k naprostému realismu (a výše), navíc se řada her vysloveně soustředí na emocionální vtáhnutí hráče do příběhu. Zážitek z hraní se tak často může vyrovnat silnému zážitku z kina nebo dokonce i zážitku ze skutečného života. Nevěříte? V této rubrice vás o tom budeme měsíc co měsíc přesvědčovat.

Rise of Nations: Rise of Legends

Jak se rodí legendy aneb stratégův den

Rise of Nations byl parádní strategií. Všechno to dobývání světa, pocit zadostiučinění, když už v raném středověku zničíte Německo, pocit síly, když se před vámi skloní matička Rus, pocit finálního boje, když je svět rozdělen jen mezi dvě mocnosti, přičemž jedna je ta vaše… Je s podivem, jak autoři ochotně opustili úspěšnou koncepci a zkusili jinou. Ale nové prostředí na vás zapůsobí od samého začátku. Dovolte mi zprostředkovat vám herní začátky rodu Vinci, jak zapůsobily na mě.

Ještě předtím si povězme, co je vlastně na rodu Vinci tak zajímavého. Proč on a ne Alini, kteří vládnou mocnou magií a vše tvoří ze zvláštních materiálů, jako je písek a sklo? Proč ne polobožští Cuotlové, tajemní víc než mlha u Rákosníčkova rybníčka? Fantasy i sci-fi jsou žánry hodně oblíbené a hojně používané. Vinciovská cesta steampunku naopak ještě tak okoukaná není. Ve skutečnosti je jen hrstka her, která si s touto tematikou dovedla poradit, jmenujme třeba perfektní Arcanum. Teď se tedy už ponořme do osudů následovníků Vinciho odkazu.

Podivná družina postupuje po skalní cestě. Několik mužů na koních doprovázených skupinou vojáků ozbrojených mušketami není nic neobvyklého. Pozornost však budí prazvláštní kovový stroj poslušně pochodující po dvou končetinách se skupinou. Muži na koních živě probírají cíl své cesty, přičemž ještě netuší, že zdroj podivné nákazy, co se rozšířila mezi horníky, nezajímá jenom je. U dolu už jsou dlouho jednotky dóžete z Venucci.

Dóže chladnokrevně pozoruje postupující průvod. Míří kousek nad ně, do skály. Ohromné balvany vytržené ze skály zavalí část družiny a přes veškerou snahu pod sutí zůstane i bratr Giacoma, vynálezce z Miany. Úspěch dóžete u dolu a úkladná vražda vyžaduje odplatu. Přes malé síly, jaké má Giacomo k dispozici, se bez váhání vydává po stopách unikajícího dóžete.

> Když se kácí les, létají třísky. Přesně to si musí říct velitelé, když zpovzdálí pozorují neutrální osadu se slabou vojenskou hlídkou

Jednotky dvou barev na jednom místě. Z toho bude boj

První šarvátky se nesou ve znamení hněvu a touhy po odplatě. Ztráty jsou citelné, ale odhodlání neklesá. Často pomohou hrdinové svými schopnostmi, a tak zanedlouho stanou nad troskami nepřátelských kasáren. Jestli však bylo něco zajímavého v dole, už je to pryč a podle všeho dóže začíná plánovat něco většího, než jen ubohou krádež něčeho… čeho vlastně?

Neklidná doba skýtá nejedno nemilé překvapení. Negativistická věta odkazuje na jediné – napadení kraje sousedícího s Mianou podivnými tvory zjevně fungujícími na bázi magie. Alini o sobě dávají vědět. K touze dohnat unikajícího dóžete se přidává odhodlání bránit spojence a hlad po boji u rodu Vinci roste do větší výše, než kam šplhají věže jejich podivných měst.

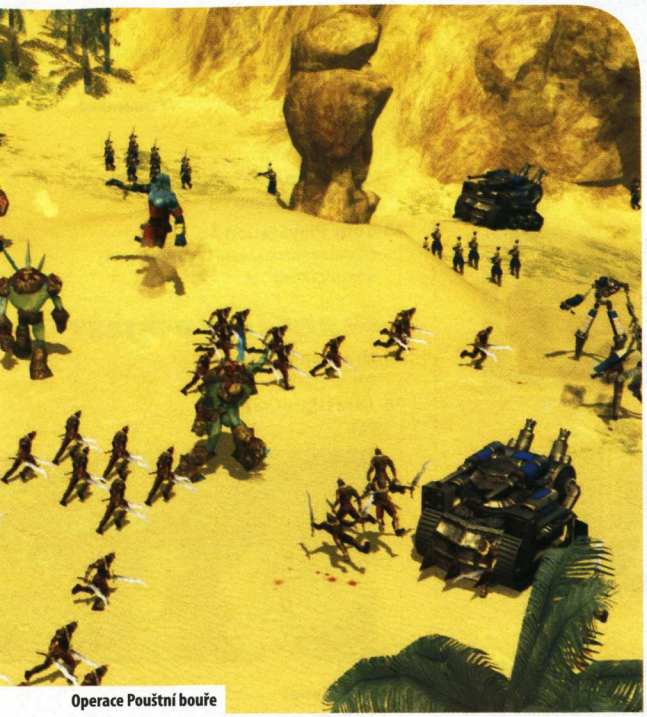
Ani není čas rozvinout pevné zázemí a pustit se do důkladného výzkumu – agrese vyžaduje okamžitou akci. Jednotky Alinů jsou však tak zaskočeny nenadálým protiútokem, že se je podaří zničit s pomocí relativně slabé armády. Té navíc citelně pomohou jednotky osvobozené ze skleněných vězení. Dóže však nespí.

Sousední kraj patří zvláštní skupině pilotů, co si říkají Pirata. Jejich idylické poletování nad malebnou přírodou ale může záhy skončit. Jednotky pod vedením vládce z Venucci dokončují práce na ultimátní základně, jež bude schopna sestřelit jakýkoli letoun na opravdu nepěknou vzdálenost. Reciprocita je kouzelná věc, proto se Giacomo rozhodne letcům pomoci v naději, že pak oni pomohou jemu.

Konečně je čas si vše v klidu naplánovat; Vinciové si vybrali místo pro své město na skále nepřístupné pozemním jednotkám. Přepravní lodě tedy budou nezbytností, pokud chtějí efektivně napadnout dóžovu pevnost. Na to je však ještě brzy. Do služby je povoláno několik nových horníků, aby se rozjela těžba a získaly se suroviny na stavbu dostatečně silné armády.

Práce na městě pokračují zvesela a ve slušném tempu. Z malé vesnice roste metropole úctyhodných rozměrů. Jedna po druhé přibývají nové čtvrti, přičemž v pravidelných intervalech je kousek prostoru kolem města věnován palácové přístavbě – právě tak město nabývá na významu. Překvapivě nevelký prostor je zatím věnován vojen-

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době zase chvíli pilný student



Operace Pouštní bouře

ským distriktům, a to na úkor industriálních čtvrtí, zaručujících tolik potřebný výzkum.

Vládce je tak každou chvíli stavěn před příjemné dilema, jakou ze tří nových technologií či prototypů zvolit. Občas se dočkají vylepšení již existující jednotky, jindy je pozornost věnována budovám a konečně čas od času vyjede z továrny překvapivě silná prototypová jednotka.

Zanedlouho se nicméně objeví první obtíže. Město je již příliš velké a nesnese další expanzi, budovy zajišťující běžný výzkum už jsou příliš drahé a je nutné rozšířit těžbu. Přichází čas přestat nečinně sedět v bezpečí domova. Armáda je seskupena u přepravních letounů a už putuje na neprozkoumanou půdu. Trvá jen chvíli, než narazí na společnost.

Když se kácí les, létají třísky. Přesně to si musí říct velitelé, když zpovzdálí pozorují neutrální osadu se slabou vojenskou hlídkou. Nezbývá, než porušit jejich neutralitu a obsadit jejich infrastrukturu pro aktivnější účely, než je koukání do mlhy v okolí. Krátký boj se obešel beze ztrát. Naplno se rozjíždí stavba nového města, nových dolů, nových výzkumných stanic…

Situace s obsazením neutrálních osad se ještě dvakrát opakuje. Říkejme tomu „sjednocení rozhádaných kmenů z okolí". Každopádně Vinciové už ovládají dobrou polovinu celého sektoru. Musí se teď vypořádat s klíčovou otázkou – sestavení dostatečně silné armády a zničení protivníka.

Správci města hlásí, že je dosaženo maximálního limitu pro jednotky a již není možné postavit nové. Armáda dosáhla své největší možné síly a dostává dlouho očekávaný pokyn. Masa vojáků a podivných strojů se dává do pohybu, v čele vedená hrdiny připravenými kdykoli zasáhnout do bitvy svými unikátními schopnostmi. Už na konci města vojsko naráží na první odpor.

K velkému překvapení vojáků i velitelů v obraně chybí těžká technika – vytrvalost a zarputilost pěšáků však jako by neznala hranic. Pomalu se daří pronikat hlouběji do území nepřítele, hrdinové zatím čekají se svými schopnostmi na obtížnější situace. Zatímco se láme odpor první obranné linie, z neprozkoumaného území přicházejí posily. Začíná se však současně projevovat technologická převaha rodu Vinci.

Země je zvrásněna krátery od vybuchujících projektilů kanónů a obřích tanků, odpor dožových jednotek je již slabý. Finální úder míří na samotnou protivzdušnou pevnost nepřítele. Obranné věže se snaží zabránit ničivému útoku a padá jim za oběť veliká bombardovací vzducholoď. Ale pevnost sama je již v objetí plamenů a hroutí se v samých základech. Je konec. Dóže se potupně musí stáhnout z bojiště. Tohle první výrazné vítězství ho zahnalo do defenzívy. Přesto rod Vinci ještě čekají těžké časy.

Playman zone

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

Staň se vojákem blízké budoucnosti.
Všechny technologie použité ve hře jsou již vynalezeny a testují se pro bojové použití.
Takhle bude vypadat válka!

Připravujeme
ČESKÝ DABING

Objednejte přes SMS! Je to jednoduché:
• 1) Napište SMS ve tvaru: „D1GRAW/příjmení/jméno/ulice/číslo/město/PSČ"
• 2) Pošlete ji ze svého mobilu (ne internetu) na tel.: +420 736 333 110
• 3) Vaši objednávku obdržíte poštou na dobírku do 5 pracovních dnů.

Uvedené ceny jsou včetně DPH a poštovné a balné je ZDARMA. Získaná data nebudou použity pro jiné účely než je vyřízení objednávky. Objednávku lze stornovat na tel.: +420 495 260 769. Všechny inzerované produkty jsou pro PC CDROM!

999,- Kč

Ke každé objednávce u nás na Playman Zone HRA ZDARMA!

www.playman.cz

UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

inzerce »

E3 2006 SPECIAL

Nemohli jsme chybět na herní akci roku: výsledkem je největší domácí speciál v historii

Svátek všech herně pozitivních

Květen je nejen měsícem lásky, ale také obdobím, které každoročně zahajuje herní šílenství. V americkém Los Angeles se na ploše místního Convention Center odehraje v průběhu tří dnů největší světová herní akce, jíž můžete znát pod označením E3. Letos tomu nebylo jinak a jakkoliv se výstava neobešla bez chybiček a nedostatků, na množství materiálů a novinek to není znát. Proto dnes stojí na místě klasických novinek, kterou doplňuje řada pravidelných rubrik, velkolepý materiál z místa činu.

Bylo zajímavé sledovat kolegu Martina Bočka (šéfredaktora webového Doupě.cz), kterak poznával taje veletrhu a šílenství, jež ho provází. Naštěstí nám letošní Los Angeles připravilo množství

originálních zážitků, o nichž se více dozvíte v reportáži. Hlavní pozornost ale přitahuje kromě dvojice konzolí nových generací (vyzkoušeli jsme jak PS3, tak Wii, a vy si máte možnost přečíst naše dojmy) zejména náš přehled nejlepších her výstavy, mezi nimiž nechybí ani čerstvě představené pecky.

Kamil Gric, šéfredaktor

Nejlepší trailery E3 2006

Pro českého hráče, jenž o návštěvě E3 zatím pouze sní, stále existuje možnost vychutnat si většinu her, které jsme měli možnost vidět i my na vlastní oči. Nejlepším způsobem jsou trailery z připravovaných trháků, které tvoří hlavní část našeho E3 speciálu na CD/DVD příloze časopisu. Jaké ukázky se povedly nejvíce a vy je nesmíte přehlédnout?

- Assassin's Creed
- Alone in the Dark
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- C&C3: Tiberium Wars
- Final Fantasy XIII
- Halo 3
- Haze
- Heavy Rain
- Indiana Jones
- Metal Gear Solid 4

9 **E3 2006: Reportáž**
POZNATKY A POSTŘEHY PŘÍMO Z VÝSTAVY

12 **E3 2006: Rozcestník**
NAHLÉDNĚTE ZA OPONU NEJVÝZNAMNĚJŠÍ HERNÍ VÝSTAVY

14 **Nintendo Wii**
ORIGINALITA A ZÁBAVNOST, ZBRANĚ NOVÉ KONZOLE NINTENDO Wii

18 **Sony PlayStation 3**
DETAILNÍ PŘEDSTAVENÍ TECHNOLOGICKY ŠOKUJÍCÍ KONZOLE

NEJLEPŠÍ HRY VÝSTAVY

24 **Hraní na Wii**
WII

26 **Assassin´s Creed**
PS3

27 **Lost Planet**
XBOX 360

28 **Bioshock**
PC | PS3 | XBOX 360

30 **Spore**
PC

31 **Table Tennis**
XBOX 360

32 **Enemy Territory: Quake Wars**
PC

33 **Alone in the Dark**
PC | PS3 | XBOX 360

34 **Heavy Rain**
PS3

35 **Haze**
PC | PS3 | XBOX 360

36 **Command & Conquer: Tiberium Wars**
PC

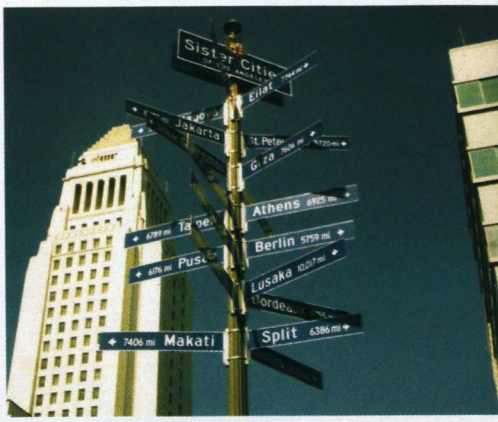
37 **Final Fantasy XIII**
PS3

38 **Indiana Jones 2007**
PS2 | PS3 | PSP | XBOX 360 | NDS

40 **Caesar IV**
PC

41 **Army of Two**
PS3 | XBOX 360

42 **Tony Hawk´s Downhill Jam & Tony Hawk´s Project 8**
WII & PS3



E3 2006: Herní show roku na vlastní kůži

Šílenství největší světové herní výstavy je před vámi: Největší domácí speciál v historii startujeme neobvyklou reportáží od naší dvoučlenné výpravy

Chybami se člověk učí. Zatímco loni jsme (nezkušení a zmatení) vzali po příletu do Los Angeles zavděk místní dopravou, letos ji vystřídalo pohodlnější, ale o to nákladnější taxi. Aby také ne, když se tím cesta do hotelového příbytku smrskla z více než dvou hodin na pouhých 30 minut. Snad to bylo také osobou, která pro letošní rok do USA zavítala. Zatímco loni stál po mém boku „dobrodruh" Honza Morkes (nezbytně trvající na využití místní pseudo-MHD), letos si svou premiérovou E3 užil Martin Boček, šéfredaktor webového Doupě.cz. Nic nenamítal, podřídil se a já mohl v poklidu v deset večer zalehnout do obří postele. Krásně nám letošní E3 2006, největší herní show roku, začíná…

…A krásně také o několik minut později končí. I Martin se mohl přesvědčit, že každá E3 zapůsobí únavně ještě před svým začátkem.

Noci beze spánku a dlouhé hodiny čekání na ICQ, kde se objeví první obět pro společnou diskusi (děkuji Ivčo;-), byly pro první hodiny v Los Angeles stejně typické, jako modrá barva pro pozadí našich věrných Windows. Ještěže tentokrát víkend v Kalifornii započal volným dnem, jenž jsme (coby správní turisté) věnovali objevováním tajů okolí. Nezbytná návštěva Hollywoodu, filmová seance s Tomem Cruisem a jeho Mission Impossible 3 (mohlo to dopadnout i hůř, věřte mi), nakupování prvních dárků a postupné ochutnávání nabídky místních fast foodů. Jak už víte z mé loňské reportáže, najít obyčejnou restauraci v některých čtvrtích Los Angeles je stejně nemožné, jako uvěřit v letošní vydání bájného Duke Nukem Forever. Bohužel, i klasická restaurace může vašemu žaludku zavařit. Martin by po svém souboji s chutnými mušlemi mohl vyprávět.

Dříve než vše začalo

Samotná show na losangelském výstavišti je hlavním chodem, jemuž ale předchází řada atraktivních pokrmů. I letos připravily významné společnosti novinářům prezentace mimo brány výstaviště, aby je pohostily na vlastní náklady, ukázaly svůj význam na globálním trhu a především se pochlubili nadílkou připravovaných titulů. To byl případ Activisionu, na jehož akci jsme s otevřenou pusou zírali na atraktivní Enemy Territory: Quake Wars, podobně se blýsknul také Microsoft či Sony na svých připravených tiskových konferencích. Naše kroky však po chodníku slávy nezadržitelně vedly do známého Kodak Theatre, kde Nintendo chystalo nejsledovanější akci letošní E3: představení konzole nové generace, své originální a netradiční Wii. Více než 3 000 pozvaných hostů se bavilo při sledování vrcholných představitelů Nintenda, kterak na pódiu měří své síly v tenisové čtyřhře, aby si další dny mohli „tajemné" ovládání nové konzole osahat na vlastní kůži.

Jenže první den výstavy ukázal, že Wii je nedostupnější než dnešní ženské pokolení. Vystát dlouhou frontu zabralo více než dvě hodiny (ve špičce až téměř čtyři), což se při pohledu na předem naplánovaný seznam schůzek a prezentací nezdálo být reálné. Na rozdíl od loňského ročníku ale ten letošní přece jen potěšil; předem smluvených

E3 ještě nezačala, vzhůru do kina

Troška nostalgie nesmí chybět

Hodila by se kouzelná hůlka, po níž by všichni ostatní z výstaviště zmizeli - to by byla teprve krása

Ne, opravdu nejsem Tom Cruise!

Souboj herních platforem: Nerozhodně

Pokud jste (stejně jako mnozí další) již před zahájením E3 2006 vybírali vítěze konzolové války, pak vám její průběh připravil nečekaná překvapení. Favorizované PS3 nabídlo vizuálně úchvatnou podívanou, jejímž lákadlům se ale podléhalo hůře než jednoduchosti a přirozenosti Wii od Nintenda. V jiném pavilonu odstrčený Microsoft zase vyškolil své protivníky lekcí s titulem „prezentace atraktivních titulů", když dal i běžným kolemjdoucím možnost vyzkoušet si řadu klíčových her pro Xbox 360 již teď, dlouho před vydáním. A staré dobré PC? Snad oproti loňsku ubylo exkluzivních titulů pro herní počítače, možná bylo množství zvučných jmen menší než kdy jindy. Při pohledu na Crysis od EA jsme se ale mohli přesvědčit, že technologická nadvláda konzolí pomalu končí (možná dříve, než vůbec začala). Mohli jste chodit od stánku ke stánku, graficky nadupanější hra ale nebyla na výstavišti k vidění.

Martin byl u fotografování slečen málem zastřelen

Americká armáda má vše pod kontrolou

Hra nad hry: baseball

Jsme jen lidé a naše tělo žádalo po náročném dnu na E3 svůj díl odpočinku. Letos jej kromě řady večírků obstaralo také utkání baseballového týmu Dodgers. Kupování lístků od překupníka, pracné hledání správného místa (ze kterého jsme byli nejdříve vyhozeni, abychom se sem později vrátili) a především společnost tisícovek místních obyvatel, kteří dávali zápal pro hru patřičně najevo. Jen stále nemohu pochopit, proč mnozí z nich investují do lístku na nejhorší místa za 8 dolarů a v rukou si přinesou množství jídla, jež je přišlo na minimálně trojnásobek této částky. Inu, jiný kraj, jiný mrav.

schůzek ubylo a naopak přibylo atraktivních titulů, které si mohl člověk vyzkoušet – dobrá zpráva také pro vás, na něž na dalších stránkách čeká vyčerpávající směsice osobních dojmů a čerstvých informací o množství připravovaných her.

Zatímco ostatní šíleli po mnoha hrách, Martin stále mlel jen i Virtua Fighter 5

před-registrovaným z řad novinářů a obchodníků. Zatímco první „inovaci" jsme prakticky nepostřehli (rozdíly oproti loňským modelům byly doslova a do písmene milimetrové), druhá nepřinesla zhola nic. Tisíce novinářů způsobily zaplavení celého výstaviště a dvouhodinová výhoda se nakonec ukázala být jen zbytečným nařízením bez skutečného efektu. Možná měli pořadatelé raději zvolit model, který se už dlouhá léta osvědčil u evropských veletrhů – tedy celý den určený novinářům, kdy do útrob výstaviště nemají přístup obyčejní návštěvníci.

Celkově vzato si ale není nač stěžovat. Že je E3 hektickým podnikem, který vám nabídne široké spektrum pocitů, jsem už konec konců zmiňoval v loňské reportáži. Hlavní rozdíl oproti předchozímu ročníku tkvěl v celkově nižší návštěvnosti, která jistě nepotěšila

Hosté se bavili sledováním vrcholných představitelů Nintenda, kteří hráli na pódiu čtyřhru v tenise

A co vám budu povídat – ani Wii nakonec našim spárům neuniklo. Už ve školce nás učili, že se (tehdy ve frontě na obědy) nepředbíhá. Když ale člověk musí, tak musí.

Silenství propuklo

Pokaždé je co zlepšovat a týkalo se to také průběhu loňské E3. Od organizátorů letos dorazily dva, příznivé i rozporuplné vzkazy. Prvním byl nečekaný zákaz mini-oděvů, které obepínaly pouze intimní partie řady hostesek. Druhým příslib dvouhodinového klidu v první den výstavy, kdy byl přístup do jednotlivých pavilónů umožněn pouze

Slečny se baví a muži obdivují jejich ladné křivky

pořadatele, naše nohy a lokty však ano. Není nic horšího, než když se musíte prodírat davem, netrpělivě sledujete hodinky a už dopředu víte, že na smluvenou schůzku dorazíte se zpožděním. Konec konců, kdo pozdě chodí, sám sobě škodí. A také letos jsme se o pravdivosti tohoto tvrzení přesvědčili.

Kam směřovala pozornost davů?

Martinovo seznamování s losangeleským Convention Center probíhalo podle známého scénáře: pomalé objevování jednotlivých pavilónů a celkově také zmatek nad netradičním pojetím výstaviště. Letos se vám ho vůbec poprvé pokusíme přiblížit v rozcestníku, který následuje za reportáží a jenž podává odpověď na jednu z nejzásadnějších otázek – kterým stánkům a prezentacím věnovali návštěvníci největší pozornost. Odpověď bohužel nepřekvapí ani z redakčního hlediska, kdy si obvyklou porci času uzmula pódia největších vydavatelů. Dlouhé minuty jsme se vydrželi kochat krásami tropického Crysis (EA), s otevřenými ústy sledovali trailer Assassin´s Creed (Ubisoft), každou volnou chvilku věnovali hraní titulů pro Xbox 360 (Table Tennis, Lost Planet, nový Splinter Cell) nebo PS3 (Resistance, Virtua Tennis 3, Warhawk). A to je jen vzorek pochutin, které byly v okolí k dispozici. E3 je jako velká cukrárna, v níž chodíte od jednoho pultu ke druhému a nemůžete si vybrat. A jediným omezením je čas.

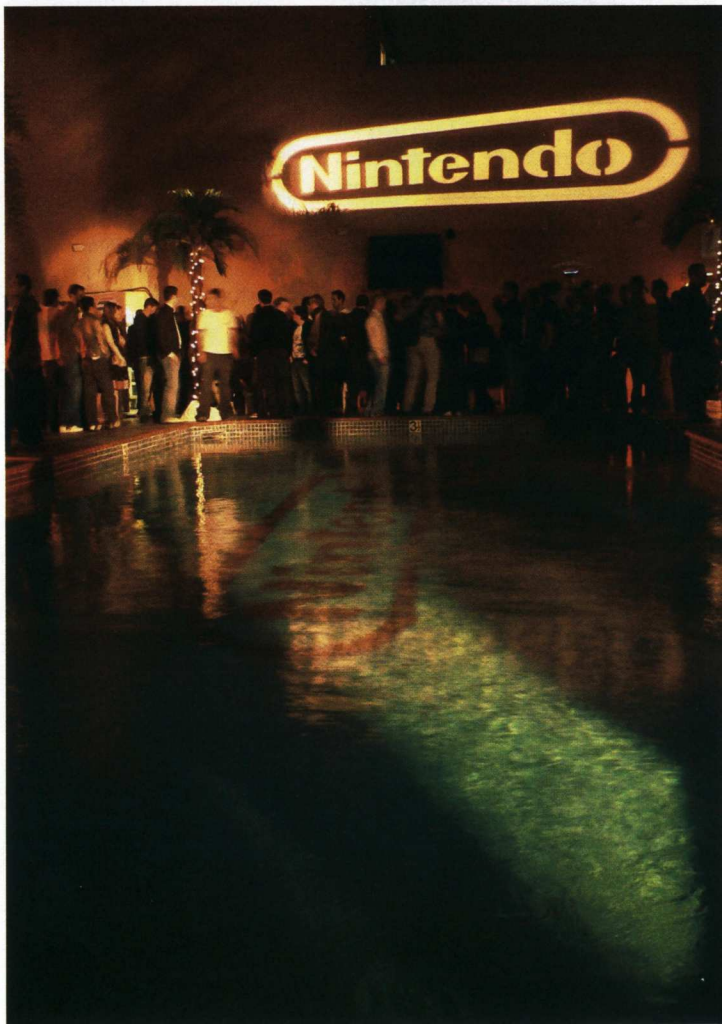
Tři dny jsou nicméně k prozkoumání výstaviště i všech nabízených pokrmů dostatečné, a tak jsme si měli možnost prohlédnout (v lepší případě vyzkoušet) většinu titulů, které jsme před odjezdem do USA poctili nálepkou „must see". Nepotěšily některé absence (chceme podrobnosti o Fallout 3!) a také množství titulů pečlivě ukrytých před novináři bylo letos nečekaně větší. Ale to už bych zabíhal do detailů. To je úkol dalších částí tohoto speciálu, které vám představí vše, co E3 letos symbolizovalo.

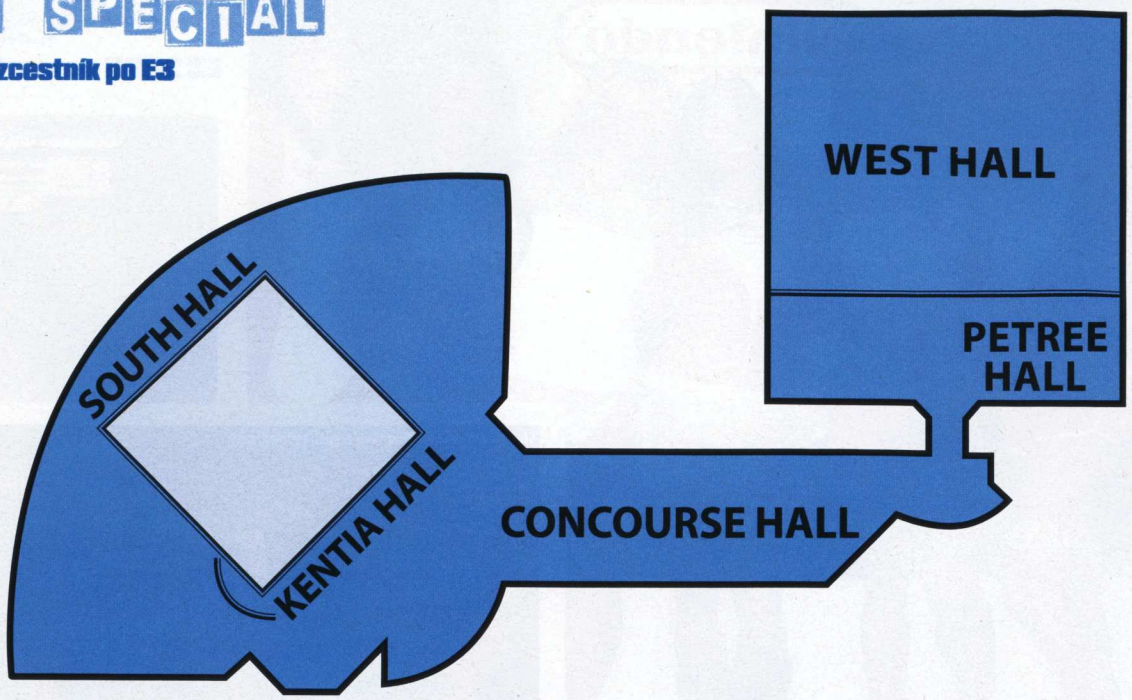
Vyžití až na pokraj sil

E3 2006 zkrátka bere a dává. Bere vám sílu a čas, kdy se každý den probouzíte v 6 hodin místního času a spát nejdete dříve, než ve dvě hodiny ráno následujícího dne. Do ČR dorazíte vyčerpaní s myšlenkou na spánek a odpočinek, kterého se vám při více než den trvající cestě zpět nedostane (přesto děkujeme za užitečný vynález jménem prášky na spaní, které nám pomohly překonat delší z obou letů). Ale to vše má své opodstatnění. I když je E3 atomovou bombou pro váš organismus, do krve se vám při procházení po jeho útrobách vlije dávka herního nadšenectví, která by z dlouhého spánku probudila i letité odpůrce herní zábavy. A v tomto ohledu nebyl ani letošní ročník odlišný.

E3 2006 v číslech

Počet návštěvníků: více než 60 000
Počet vystavovatelů: 400 z 80 zemí světa
Datum příštího ročníku: 16.–18. května 2007





E3 2006: Rozcestník po výstavišti

Z našeho vyprávění víte, jaká E3 byla. Jak ale vypadá výstaviště, kde se utkávají jednotliví soupeři z branže, a především jaké prezentace se nám v jednotlivých halách nejvíce líbily? To vám poví náš rozcestník po třech nejdůležitějších halách losangelského Convention Center

South Hall

Největší halu losangelského Convention Center ovládli herní vydavatelé. Na relativně malé ploše spolu bojovali Electronic Arts, Activision, Vivendi nebo Ubisoft, z povzdálí je sledoval prostornější a komfortnější stánek Microsoftu, na kterém jsme trávili dlouhé desítky minut hraním připravovaných titulů. Stranou letos zůstaly firmy jako Atari, Codemasters nebo Eidos, které své prezentace zpřístupnily pouze novinářům nebo obchodním partnerům v jiných částech výstaviště.

Nokia N-Gage

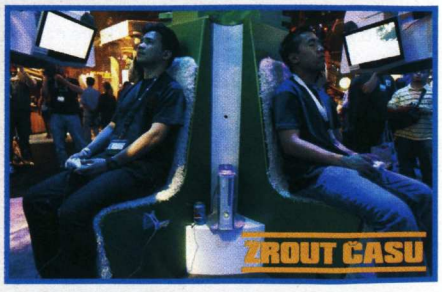
Doupě hodnotí: Nejnudnější stánek výstavy. Kde nic, tu nic, což platilo jak o nabídce herního vyžití, tak o přítomnosti herní veřejnosti, jež se raději tísnila u vedlejší prezentace Electronic Arts nebo stánku japonského Konami, které pravidelně obdarovávalo pozorné návštěvníky 15 minut dlouhým trailerem Metal Gear Solid 4. Snaha se Nokii nedá upřít (zaplatila si jedno z nejlepších míst pavilonu), výsledky však byly tragické.

Ubisoft Entertainment

Doupě hodnotí: V odpískaném souboji herních vydavatelů neuspěl Activision, povedené Vivendi ani Electronic Arts (dostatek dobrých her, ale stále stejná, více než okoukaná stavba kruhového formátu). Vítězí francouzský štírek, který nás přesvědčil nebývalou koncentrací kvalitních her. U vchodu vás vítali vojáci z připravovaného Brothers in Arms: Hell Highway, vedle se tyčila uzavřená prezentace největšího překvapení letošní E3 (Assassin´s Creed), nechyběl nový Splinter Cell, odhalení atraktivní střílečky Haze a mnohé další.

Microsoft Corporation

Doupě hodnotí: Stranou souboje konzolových novinek PS3 a Wii se o přízeň ucházel Microsoft. Úspěšně i neúspěšně. Na jednu stranu nebyl jeho stánek z logických důvodů v takovém obležení jako jeho japonští konkurenti, na tu druhou musíme softwarového giganta pochválit za výběr očekávaných titulů pro Xbox 360, jež byly takřka bez výjimky k dispozici v hratelné podobě. A uznejte sami, že vyzkoušet si takové hity jako Lost Planet, Prey, Table Tennis, Splinter Cell: Double Agent nebo další stojí za to. Potěšilo navíc i originální ztvárnění prezentace, která se s každým veletrhem dočká obměny a vylepšení.



Trailery z datadisku k World of Warcraft přitahovaly stejnou pozornost, jako by šlo o zcela novou hru

To je ono vyvolené místo, kde jste mohli spatřit 15 minut dlouhý trailer MGS4

Už dávno neplatí heslo „od Japonců pro Japonce", Capcom uzpůsobuje své tituly i požadavkům západu

West Hall

Už letmý pohled na rozložení stánků prozradí odvahu a nebojácnost japonských firem Sony a Nintendo. Letití rivalové se nezalekli přímé konfrontace a dohromady obsáhli přibližně dvě třetiny plochy pavilonu. Ze záplavy menších prezentací ční Bethesda Softworks, která však kromě zveřejněného plakátu stále úzkostlivě tají jakékoliv podrobnosti o Fallout 3. Pochlubit se aktuálním Dreamfall a připravovaným Age of Conan přijeli i severští Funcom.

Nintendo of America

Doupě hodnotí: Přestože nám nepřísluší vyhlásit vítěze v souboji obou nových konzolí, pomoci nám může jednoduchá statistika, která jasně dokládá výjimečnost a především obrovskou atraktivitu konceptu Wii. Zatímco u Sony se čekací doba pro zahrání některého z vystavených titulů pohybovala od deseti minut do půl hodiny, vystát frontu do zákulisí stánku Nintenda, kde si bylo možné Wii odzkoušet, trvalo ve špičce až čtyři hodiny. Pravdou však zůstává, že na rozdíl od Sony nebudil zbytek prezentace Nintenda takový zájem, přestože si ho například DS Lite bezpochyby zaslouží.

Sony Computer Entertainment

Doupě hodnotí: Sony měla nad svými konkurenty navrch. Představila graficky lákavé tituly v atraktivně ztvárněném stánku, který čelil náporu návštěvníků. Podobně jako v případě Nintenda se hlavní pozornost upírala na Playstation 3 a u prosklené vitríny s vystavenou konzolí postávaly po celé dny davy fotografie chtivých návštěvníků. Pokud se ale člověk odpoutal od ladných křivek PS3, mohl se kochat úžasnou grafikou Gran Turismo HD, vyzkoušet si povedenou akční řežbu Resistance nebo se cítit zklamán až příliš arkádovým pojetím Virtua Tennis 3 nebo Formula 1 (modlím se, aby se problém skrýval pouze v nastavení hry, kdy byly prezentované verze maximálně uzpůsobeny nezkušeným hráčům).

Age of Conan má jistě potenciál – bohužel, příliš pozornosti nepřitahoval

Škoda, že kromě dívčin neukázala Bethesda také něco z Fallout 3

Kentia Hall

Na první pohled (a zcela upřímně) je Kentia Hall již po dlouhá léta místem odpadlíků a prezentací menších firem, jež nejsou ochotny utratit obrovské peníze za prezentace v jedné ze dvou největších hal. Mýlili by se však ti, kteří by pavilon zavrhli. Už proto, že se zde skrývá stánek ruské 1C Company (a k němu patřící české Cenega Publishing), uzavřená prezentace německého CDV, nechyběli 10tacle Studios se svým Elveonem nebo náš tajný tip, polský Zaklínač od CD Projekt RED Studio.

CD Projekt

Nikoliv poprvé a jistě také ne naposledy. Pravidelně na každé světové výstavě nechybí prezentace polského The Witchera, a přestože jsme ji měli možnost zhlédnout již minimálně potřetí, pokaždé nabídnou tvůrci dostatek nového prostředí a inovací, jež stojí za to pozorně sledovat. Ani letos tomu nebylo jinak.

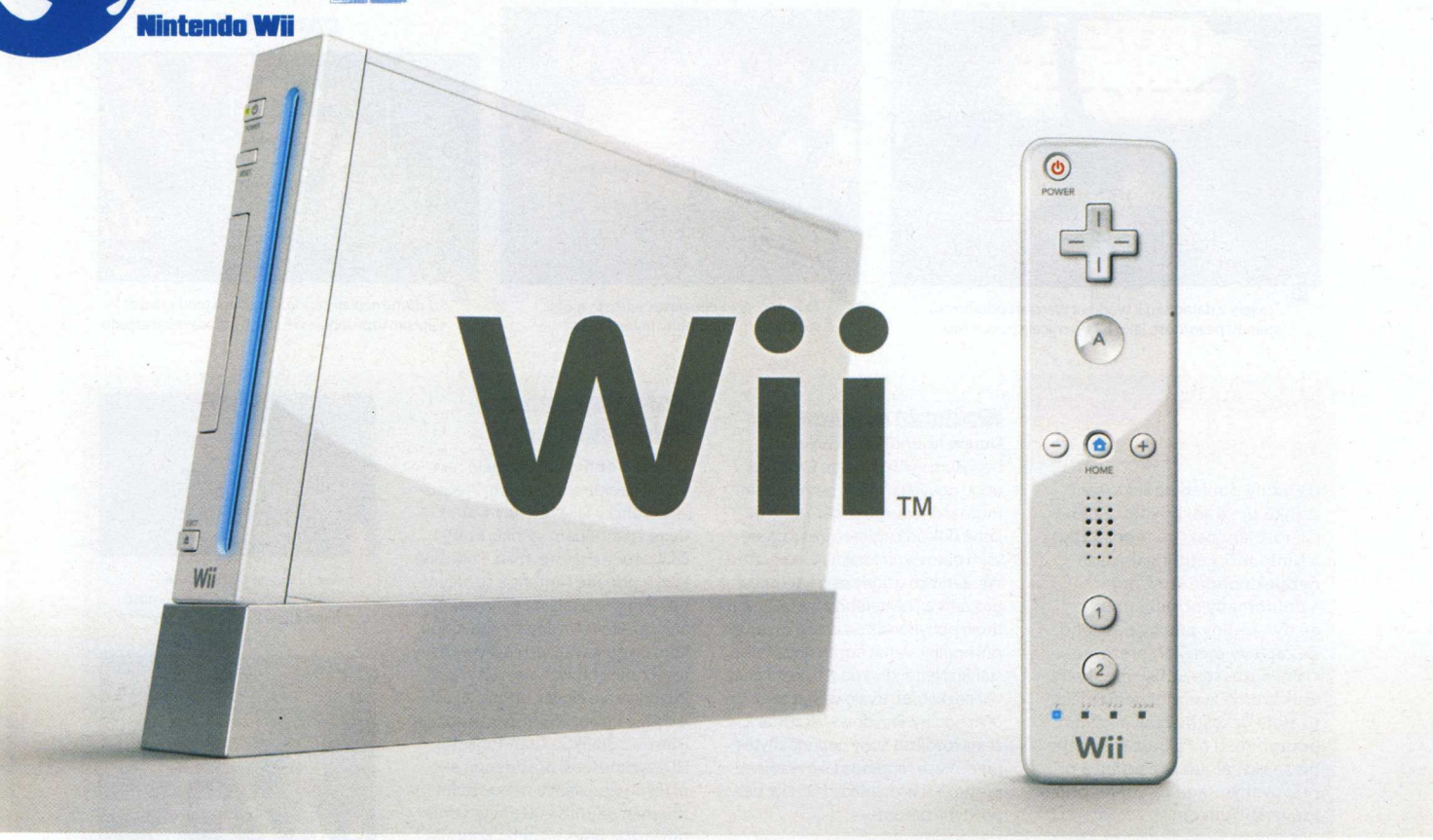
Co na mapách nebylo?

Druhé patro Convention Center

V druhém patře výstaviště jsou kromě konferenčních místností rozmístěny také tzv. meeting roomy, kde se odehrává řada obchodních schůzek, stejně jako prezentace médiím za zavřenými dveřmi. Letos se sem z velkých firem uchýlil například britský Eidos, který ve sjednaných termínech prezentoval své připravované tituly v čele s Just Cause, Bionicle nebo Battlestations: Midway.

Concourse & Petree Hall

Pro veřejnost až poslední den otevřená Concourse Hall skrývala firmy jako LucasArts, Codemasters nebo Take Two. V nenápadné Petree Hall, již mají noví návštěvníci výstaviště ve zvyku přehlížet, se jako každý rok prezentovaly společnosti Midway a Atari: na rozdíl od předchozích let ale zklamaly a na jejich stáncích se „nebylo na co dívat".

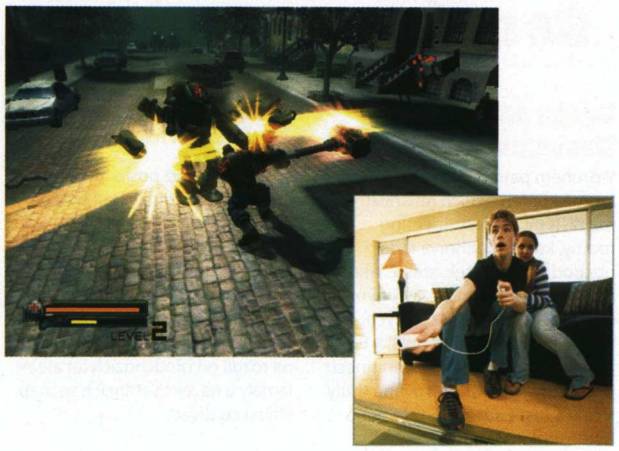


Nintendo Wii

Vše, co wiime o budoucnosti herní zábavy v režii Nintenda

Zatímco kódové označení Revolution vyjadřovalo náš směr, Wii symbolizuje odpověď. Wii zboří zeď, která odděluje hráče videoher od všech ostatních. Wii umožní lidem sblížit se více s hrami… a se sebou navzájem. Ale teď se nejspíš ptáte: Co to jméno znamená? Wii zní jako „we" (my), což zdůrazňuje, že tato konzole je pro všechny. Wii se bude snadno pamatovat všem lidem na světě, nezávisle na jejich řeči. Žádný zmatek. Žádná potřeba zkracování. Prostě Wii.

Motto Nintenda zní: „Není důležitý výkon, ale jak s ním naložíte"



Takto prezentuje Nintendo filozofii svého příspěvku do rybníčku next-gen konzolí. Na rozdíl od konkurentů ve formě Xboxu 360 a Playstation 3 se nežene za maximálním výkonem, hrami plnými spektakulárních efektů či nablýskaným pozlátkem vysokého rozlišení HDTV. Místo toho se podle vyjádření představitelů společnosti snaží redefinovat samotnou hratelnost. A o tom by měly přeci být hry především, ne?

Zábava příští generace v podání Nintenda nabídne svoji otevřenou náruč všem bez rozdílu věku, pohlaví, náboženství, sexuální orientace či výše konta na Kajmanských ostrovech. Klidně si tak můžete přestavit situaci, jak se po nedělním obědě sejde celá rodina včetně babičky a kočky Lízy v obýváku, každý uchvátí jeden ovladač a v dobré náladě se skvěle zabaví při hraní na Wii. Scestná myšlenka? To ukáže až čas. Nintendo svoje karty odhalilo od loňského představení několikrát a letošní ročník E3 se zdá být největší informativní tečkou do doby příchodu konzole na trh. Co nás čeká?

Střízlivá elegance

Vzhled samotného přístroje byl odhalen již na loňské výstavě E3 a zůstal nezměněn. Jednoduchost, kompaktnost a elegance – to jsou hlavní rysy konzole. Wii pokračuje v trendu nastaveném předchozí konzolí Gamecube, tedy co nejmenších rozměrů. Tentokrát žádná kostka, ale útlý kvádr s rafinovaně seříznutým rohem a celkovou velikostí odpovídající CD/DVD mechanice z počítače. Hotový střízlík oproti naducané konkurenci, ať už v podobě Xboxu 360 či PS3.

Při usazení do nápaditého stříbrného stojanu zůstane přístroj stylově nakloněn, ovšem nic vám nebrání si Wii položit pod televizi v klasické horizontální pozici. Když jsme se dotkli stojanu, za zmínku stojí zvěst, která se objevila před pár měsíci a podle níž měl být ve stojanu integrovaný zdroj. Nintendo informaci posléze dementovalo, což je trochu škoda – na první pohled se jednalo o zajímavý nápad.

Jak už má společnost Nintendo ve zvyku, k dispozici bude časem celá paleta barevných variací konzole, není však zatím jisté, které najdeme v obchodech nejdříve. Na obrázcích se dají nejčastěji vidět černá a bílá Wii, s nimiž se setkáme podobně jako u NDS a Lite nejčastěji. Skvěle však vypadají všechny barvičky.

V útrobách Wii

Svůdně modře podsvícená slot-in mechanika „polyká" standardní jedno i dvouvrstvé 12cm optické disky, stejně jako 8cm disky

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Pokojně si žije ve světě virtuálních zvířátek

Plagiátoři ze Sony?

Na letošní E3 prezentovala Sony svoji PS3 a během tiskové konference ukázala herní ovladač, který má reagovat na náklon. Okamžitě se stala terčem kritiky, že bezostyšně kopíruje Nintendo a jeho Wii. Jaká je skutečnost? Nejdříve si přiznejme fakt, že podobné ovladače spatřily světlo světa daleko před Wii – jenže se setkaly s nezájmem hráčů a upadly do zapomnění. Třeba i samotný Microsoft s podobným ovladačem neuspěl. Za druhé, ovladač od Wii je daleko komplexnější a nabízí bohatší funkce. Nový DualShock od Sony dokáže pouze detekovat náklon ve směru nahoru, dolu, doleva, doprava, dopředu, dozadu. Nic víc. Zatímco Wii si na svém ovladači zakládá, u Sony se spíš jedná o malý bonus.

z Gamecube. Optická média nové generace (HD-DVD či Blu-ray) si na Wii nepřehrajete. Klasické filmy na DVD by však neměly být problémem, přestože se ještě na minulém ročníku E3 mluvilo o potřebě nákupu speciálního hardwaru.

Na čelním panelu přístroje najdete rozesetá tlačítka Power, Reset a Eject, jejichž funkce je nasnadě. Pod krytkou na horní straně konzole se skrývají konektory ke čtyřem ovladačům pro Gamecube a dva sloty pro paměťové karty ze stejné platformy, čímž získala zpětná kompatibilita s Gamecube punc dokonalosti. Ve wiibavě nechybí dva USB 2.0 konektory a dva sloty pro paměťové SD karty.

Samotné „vnitřnosti" Nintendo dobře tají. Motto firmy je: „Není důležitý výkon, ale jak s ním naložíte", což zní jako dobrá filozofie a ještě lepší výmluva, když se s konkurencí nemůžete rovnat. Wii zkrátka boduje jinými zbraněmi než sáhodlouhým seznamem technických specifikací. Ty se dají shrnout do několika řádků. Ví se, že na procesoru spolupracuje s IBM, nese kódové označení „Broadway" a je vyráběn 90nm COI CMOS technologií. Ještě méně je známo o GPU – připravuje jej ATI a má jméno „Hollywood". Na HD grafiku si musíte zajít ke konkurenci, Wii má zvládnout maximální rozlišení 853 × 480 (neboli 480p). Velikost systémové paměti sice neznáme, ale Wii disponuje 512 MB interní flash pamětí, kterou lze snadno rozšířit pomocí již zmiňovaných SD karet. A prý existuje možnost využívat tuto paměť i pro systémové účely.

Nintendo na síti

Žádné z next-gen konzolí nesmí chybět připojení k internetu a online služba. U Nintenda nese název „WiiConnect24" a lze se k ní připojit pomocí Wi-Fi, či USB 2.0 LAN adaptéru. Co přesně WiiConnect nabídne, zatím není známo. V tomto ohledu je situace stejná jako u Sony, která svůj online program též příliš nepřiblížila. Číslovka 24 má znamenat neustálé připojení k internetu, i když je přístroj vypnut. Zatímco spíte, Wii může stahovat nové updaty a bonusy. Kvůli neustálému připojení je dbáno na minimální odběr elektrické energie, takže se nemusíte bát účtů od energetiků.

Kromě komunikace s internetem se zvládne Wi-Fi propojit s handheldem NDS. Ani s využitím tohoto prvku nemají v japonské firmě zatím příliš jasno, jak potvrdil na E3 i Shigeru Miyamoto, dvorní designér Nintenda. Technologie na propojení je již zabudovaná v konzoli, ale v Nintendu stále neví, jak ji využít. Miyamoto naznačoval využití dotykového displeje a mikrofonu pro hraní na Wii, možné je i stahování a vzájemná výměna dat mezi konzolí na handheldem. Vše jsou pouze spekulace – momentálně není ani jasné, kdy bude možnost propojení k dispozici. Nejspíš už v době startu Wii, možná i o něco později.

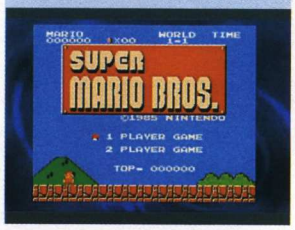
Revoluce v dlani

Hlavní tahák konzole Wii ale tkví v něčem jiném. V ovládání a hrách, ve kterých jej budeme využívat. Právě společnost Nintendo před lety nastolila gamepad jako standardní ovladač u konzolí a Nintendo je také tím, kdo tento trend hodlá zbořit. Složité ovládání je podle něj hlavní překážkou, která odrazuje spoustu lidí od hraní, a požadavek na co nejintuitivnější ovladač vedl k dnešnímu výsledku. Dálkovému ovládání od televize… Na první pohled se tak může ovladač jevit – klasický podlouhlý tvar, který dobře padne do ruky, jen těch tlačítek je nějak málo. Na horní straně najdete Power, kterým lze konzoli zapínat a vypínat jako televizi.

Baseball, tenis? Uchopíte ovladač jako raketu a odpalujete míče!

Retro vládne

Nintendo Wii disponuje i službou jménem Virtual Console. O co se jedná? V podstatě o sérii emulátorů pro některé starší herní platformy. Za poplatek (zatím neznámý) získáte možnost si stáhnout a zahrát některou pecku z bohatého archivu společnosti Nintendo. K dispozici mají být hry z konzolí NES, SNES, N64. Svojí troškou do mlýna přispěje i Sega Genesix a Turbographx (systém vytvořený společnostmi NEC a Hudson). Kromě těchto her se pomocí Virtual Console dají získat i nové tituly od nezávislých tvůrců. Kvůli nim má být také k dispozici i klasický ovladač, vycházející se stařičkého SNESového, doplněný o dvě analogové páčky.



Ovšem tím podobnost s klasickým ovladačem končí. O tom by vás měl přesvědčit už směrový kříž a velké tlačítko A, které dominují horní polovině ovladače. Přesně naproti tlačítku A najdete zespodu ovladače tlačítko B, fungující jako klasický trigger. Právě tato tlačítka mají největší rozměry, jsou prsty snadno dosažitelná a tím pádem poslouží ve většině her za hlavní ovládací prvky. Kromě kříže a tlačítka A na najdete na horní straně tři menší: Home, plus a minus, pod nimi se ještě nachází čudlíky 1 a 2.

Na letošní E3 byly k vidění také ovladače s odlišným pojmenováním tlačítek, takže toto neberte za definitivní. Ostatně i představitelé Nintenda prohlašovali, že se stále nejedná o finální verzi ovladače. Velké změny se nicméně očekávat nedají. Nově přibyl malinký reproduktor, který má sloužit k navození lepší atmosféry během hraní.

Stále jsem se nedostal k pravému jádru ovládání Wii. To se totiž skrývá ve vnitřnostech, respektive elektronických vnitřnostech. Pohybové senzory, tak zní mocné zaklínadlo, které vás přivede do nové dimenze hraní. Ovladač dokáže detekovat pohyb ve třech osách, reaguje na rotaci, vnímá rychlost i délku pohybu a toto vše zvládne přenést do hry.

Prostě a jasně, hry pro Wii reagují na to, jak mácháte ovladačem. Geniální, že? Sporty, bojovky, strategie… snad neexistuje žánr, který by se nedal na Wii intuitivně ztvárnit. Závody? Točte ovladačem jako volantem. Baseball, tenis? Je to prosté! Uchopíte ovladač jako raketu a odpalujete míče. Strategie? I takový žánr není nemyslitelný. Ovladač může bez problémů nahradit myš. Využití se dá snadno rozšířit – můžete k němu připojit celou řadu specifických nástavců, které budou časem k dostání.

Mezi základní rozšíření, které najdete u každé konzole Wii, patří ovladač do levé ruky. Na něm se skví klasická analogová páčka se dvěma tlačítky – triggery. Společně s ovladačem vytvářejí tzv. „nunčaku", ideální kombo například pro FPS. Levá ruka se stará o pohyb, pravá míří na televizi jako skutečná pistole. Ale nemusí se jednat jen o střelnou zbraň, ovladač stejně tak dobře nahradí meč. Švihnete ovladačem – postava na obrazovce švihne mečem. Možnosti jsou obrovské, záleží jen na vývojářích.

Ovladače komunikují s konzolí pomocí Bluetooth (maximálně mohou být zapojeny čtyři), takže zapomeňte na překážející dráty. Ty slouží pouze k propojení nástavců. Dosah ovladače je deset metrů, pět metrů v případě, že jej chcete využívat jako ukazatel. Napájení mají poskytovat klasické AA baterie, zatím však nebylo oznámeno, jak dlouho vydrží a jak se budou moci nabíjet. Délka výdrže bude jistě ovlivněna využíváním vibračních funkcí, které nesmějí chybět. Ke správné funkčnosti ovladače musíte mít blízko televize umístěný senzor v podobě elegantní a nenápadné podlouhlé tyčky.

Kdy se vydat do obchodu?

To bohužel nevíme. Přesné datum zahájení prodeje konzole Nintendo neuvedlo. Zároveň také neznáme cenu, řídit se můžeme pouze drobnými náznaky. Podle představitelů společnosti bude nižší než u Xboxu 360 a Playstationu 3. Jednou z možností je částka 199 dolarů (po převodu zhruba 6 600 Kč), ale jde o prozatím nepotvrzené spekulace.

Stejně neurčitě se mluví o startu ve čtvrtém čtvrtletí tohoto roku. Nintendo zvažuje celosvětový start, byť si dobře uvědomuje jeho rizika (viz launch Xboxu 360). Shigeru Miyamoto uvedl, že cena a datum budou s největší pravděpodobností oznámeny před letošní výstavou Tokyo Game Show, jež se koná v září. Nezbývá tedy než se obrnit trpělivostí a čekat.

Rozhodně je na co. Letošní E3 ukázala, že se Wii těší obrovskému zájmu jak novinářů, tak široké veřejnosti, což dokumentuje byť jen fakt, že fronty na zahrání si na Wii byly několikanásobně delší než u konkurenční PS3. Na výsledek klání next-gen konzolí si ještě počkáme, ovšem už teď si Nintendo zaslouží hlubokou poklonu. Dokázalo, že se nebojí jít proti proudu a opačným směrem než její konkurence.

Hvězda na nebi Nintendo

Jednou ze silných zbraní Nintenda na poli zábavy je slavný designér Shigeru Miyamoto. Právě v jeho hlavě se zrodil instalatér s červenou čepicí Mario, který se stal maskotem této japonské herní společnosti. Mezi další Miyamotova dílka patří Donkey Kong či Zelda, zároveň se podílel na celé řadě podobných herních pecek. Stál také za zpopularizováním tlačítek R/L u ovladače SNESu, analogových páček a Rumble Paku u N64 (vibrace). Díky němu se časem tyto novinky staly standardem u všech herních ovladačů. Miyamoto se jako první dostal do síně slávy Akademie interaktivního umění a věd (později k němu přibyly ikony jako Sid Meier, John Carmack, Hironobu Sakaguchi či Richard Garriot). Letos v březnu obdržel ve Francii rytířský řád.

Jídelníček Wii aneb hodnotíme na E3 představené hry

Znovu a znovu musí zaznít pravda: o vítězi konzolové války nerozhoduje síla hardwaru, ale především kvalita připravovaných her. Jaké tituly představilo Nintendo a jeho partneři na E3 a jak je hodnotíme po prezentaci, jíž jsme se v Los Angeles dočkali? (Hodnocení jako ve škole – 1 nejlepší, 5 nejhorší)

Super Smash Bros. Brawl 1
Super Mario Galaxy 1
The Legend of Zelda: Twilight Princess 1
Metroid Prime 3: Corruption 1-
Red Steel 1-
Madden NFL 07 2-
WarioWare: Smooth Moves 2
Final Fantasy Chrystal Chronicles: The Crystal Bearers 1-
Project H.A.M.M.E.R. 2
Tony Hawk's Downhill Jam 1-
Wii Music Orchestra 2
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 2-
Marvel: Ultimate Alliance 3
Metal Slug Anthology 2
Super Monkey Ball: Banana Blitz 2
Trauma Center: Second Opinion 2
SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab 2
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors 2

inzerce

Sluchátka

SENNHEISER Headset PC150
Špičkový PC headset pro profesionální hráče.
CYBEX kód: 8167230

1.699 Kč
Doporučená cena: ~~1.999 Kč~~

Notebook

TOSHIBA Tecra A7 15.4"
Výkonný notebook se skvělou grafikou a dvoujádrovým procesorem Core DUO T2300 v kvalitním provedení značky Toshiba a zárukou 3 roky!!! • CYBEX kód: 3760267

39.396 Kč
Doporučená cena: ~~42.353 Kč~~

Mobilní telefon

SONY ERICSSON Z530i
Nové stylové Véčko včetně Bluetooth bondovky.
CYBEX kód: 3520254

4.450 Kč
Doporučená cena: ~~4.490 Kč~~

Uvedené ceny jsou vč. DPH a jsou platné ke dni 1. 6. 2006.

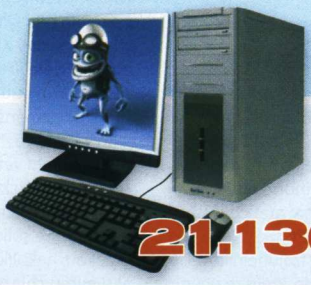
Digitální fotoaparát

PANASONIC DMC-FZ7
12x superzoom s optickým stabilizátorem MEGA O.I.S. a pokročilými funkcemi, kompletně v češtině!
CYBEX kód: 4780167

10.799 Kč
Doporučená cena: ~~12.995 Kč~~

Počítačová sestava

GamePC
Počítač pro každého, vhodný i na novější hry. LCD monitor v ceně sestavy. Athlon 64 3000+, GF 6600, 512MB, 120GB, DVD±RW multi, 17"LCD. • CYBEX kód: 8030031



21.136 Kč

LCD panel

BENQ 93GX 19"
Velmi rychlý LCD monitor (2ms GTG) s vysokým kontrastem (700:1) a jasem.
CYBEX kód: 1080200

9.790 Kč
Doporučená cena: ~~11.350 Kč~~

www.cybex.cz

ElectroHall.cz | vltava.cz | Obchodník roku 2005 Internetoví obchodníci | cybex.cz | musickatalog.cz

Sony Playstation 3

E3 nám otevřela pohled na skutečnou konzoli nové generace, která minimálně po technologické stránce stěží nalezne přemožitele!

Rok 2006 se do stránek pozvolně kynoucí kroniky herního pokroku zapíše jako doba příchodu sedmé generace. Takto záhadně bývá oficiálně označována řada konzolí, které již nejsou jen šedivou skříňkou pro děti pohozenou v rohu, o níž si brousí drápy domácí mazlíčci, ale které se chtějí stát futuristickým šperkem domácnosti, herním i multimediálním centrem celé rodiny. Xbox 360 o svou pozici uprostřed obýváku bojuje již od počátku roku, nicméně mimo toho, že byl z nových konzolí první, v celkovém měřítku nepřinesl zatím mnoho nového. Dokonce i revoluční grafice dýchají na paty současná PC.

Horní strana PS3 je nyní více vypouklá, aby pojala všechny vnitřnosti

V druhém rohu trojúhelníkového ringu stojí Nintendo, které se pokouší publikum konsternovat neobvyklým gyroskopickým ovladačem, tradičními tituly a zejména názvem Wii, který se okamžitě po odhalení epidemicky rozšířil do nespočtu slovních hříček jako bakterie salmonely v redakční chladničce. Kolují například spekulace, zda se i legendární písnička Queenů ve skutečnosti neměla jmenovat Wii will rock you. Mánie kolem Wii však vrhla stín na třetího hráče, který má z celého novogeneračního triumvirátu dost možná největší potenciál v evoluci elektronického hraní. Playstation 3 tahá ze svého elegantního černočerného rukávu hned několik es – pokrokový procesor Cell, zastřešující fyzikální i zvukové funkce, novodobou Blu-ray mechaniku, přehršel atraktivních launch titulů a dokonce i vlastní formu ovladače reagujícího na pohyb. Pojďme si nyní černou skříňku materializující hráčovy sny rozebrat.

Elegantní retro design

Ačkoliv první obrázky (uveřejněné zhruba před rokem) zachycovaly koncepční model PS3 v moderní stříbrné barvě, konečnou verzi tvůrci oblékli do méně křiklavé černé večerní róby. To má dvě výhody – jednak konzoli v noci neuvidí zloději, ale také se tím naplňuje vize Sony o univerzální skříňce umístěné na vrcholku hi-fi sestavy nebo televizoru, se kterými vkusně splyne. Před několika měsíci se rovněž začalo proslýchat, že Sony čelí závažným nesnázím s umístěním všech potřebných hardwarových komponent do původního útlého kokpitu. Problém a zároveň i jeho primitivní řešení potvrdily nové fotografie. Horní strana PS3 je nyní více vypouklá, aby pojala všechny elektronické vnitřnosti, takže konzole působí masivnějším dojmem. Rozměry přístroje bez příslušenství jsou nyní přibližně 33 × 10 × 28 cm a stejně jako minulou Playstation nebo Xbox 360 jej budou hráči moci provozovat ve svislé i vodorovné poloze. Na přenášení PS3 prozatím stavěná není, při váze bezmála pěti kilogramů překonává tří a půl kilový Xbox 360, přičemž zdaleka není jisté, zda díky objemnému hardwaru Sony v budoucnu uvede zmenšený model, stejně jako v případě PS1 a PS2. Zajímavé je rozmístění větracích mřížek po celém obvodu konzole. Procesor Cell a grafický čip nVidia RSX pravděpodobně solidně topí a je jen otázkou, nakolik bude přístroj díky aktivnímu chlazení hlučný.

Funkčnost nad vizáž

Reklamní politika Sony se ve srovnání s konkurenčním Wii nebo Xboxem 360 může zdát vůči hráčům ne tak docela korektní. Byl to právě stříbrný zjev a bumerangový ovladač s nádechem lehkého sci-fi, které loni na první pohled zaujaly nejvíce. Sen všech herně potentních Australanů a dobrodruhů však návrháři zahodili a vrátili se k léty prověřenému gamepadu DualShock. Jednoznačným pozitivem náhrady je ovšem absolutní pohodlnost při ovládání, které se autoři pokusí ještě zpříjemnit. DualShock je nyní stejně jako konzole o něco bytelnější, s většími tlačítky L2 a R2 na čele gamepadu. Zvětšen byl rovněž rozsah pohybu analogových páček, které dovolí jemnější ovládání ve hrách.

Gamepad bude s PS3 komunikovat bezdrátovou řečí Bluetooth 2.0 EDR (Enhanced Data Rate) a oproti 8bitové citlivosti z minulé verze nabídne rovnou 10bitovou. Pohodlnost při ovládání by měl zajistit také desetimetrový dosah a čtyřiadvacetihodinová životnost akumulátorů. Kdyby snad došla energie v průběhu hraní, lze gamepad bez vypínání konzole připojit pomocí USB kabelu (jehož prostřednictvím se ovladač standardně nabíjí) a nerušeně pokračovat v akci.

Jelikož Sony do gamepadu integrovala senzor pohybu až na poslední chvíli, zavání to okatým kopírováním revolučního ovladače Nintenda. To ovšem na snímání polohy nemá jakýkoliv patent, ba co víc, ovládání gyroskopickým senzorem se zde již v minulosti několikrát objevilo, takže jeho přítomnost lze považovat za příjemný bonus. Přestože Sony neplánuje postavit své tituly přímo na pohybovém ovládání jako Wii, přínos lze pozorovat zejména u leteckých simulátorů – hráč nakloní ovladač nahoru a letadlo se ladně zvedne podobně jako při práci s reálným kniplem. Doposud bylo ovládání jedním z důvodů, proč se simulátory konzolím vyhýbaly. Nastane zlom? Použití senzoru však nebude omezeno pouze na letadla. Budeme jím moci ovládat plošinovky (po nadzvednutí gamepadu postava vyskočí) apod. Třeba budeme v budoucnu skutečně říkat: „Jdu si zacvičit ke konzoli."

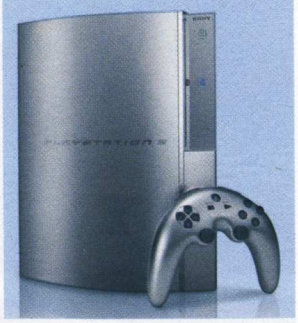
Navzdory přítomnosti nových prvků a akumulátoru si nový DualShock zachovává nižší hmotnost než kdykoliv dříve. Za oběť totiž padla vibrační funkce force feedback s relativně těžkými motorky, které zajišťovaly atmosférické hopsání ovladače v již tak roztřesených rukou hráče. Ať jsou již důvody odstranění jakékoliv (přes oficiálně udávané kolidování vibrací s pohybovým senzorem

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Učitvač žaluzií, které vyhánějí otravné sluncе z herního doupěte

Playstation 3 před rokem a dnes

Minulá E3 se nesla v duchu oznamování konzolí nové generace. Kdo již tehdy nalákal víc potenciálních zákazníků, měl zpola vyhráno. Sony však hrála poněkud nečestnou hru, jelikož se současná podoba oproti té, kterou prezentovala vloni, v mnohém odlišuje. Předně měla být PS3 stříbrná, štíhlejší a doprovázená elegantním obloukovým ovladačem. Dnes je gamepad klasickým DualShockem, kterému navíc ubyl force feedback a naopak narostl detektor pohybu.

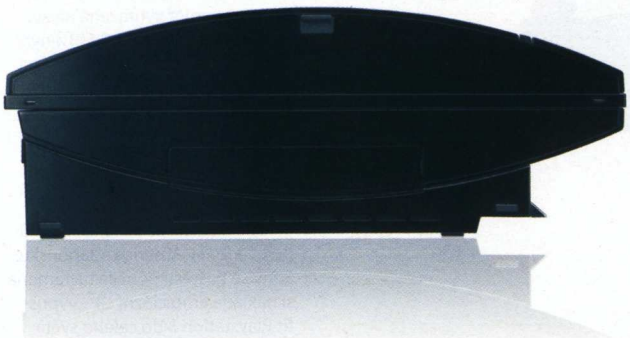
Stejně tak měly obě verze PS3 obsahovat rovnou dva konektory HDMI, které dovolují vysoce kvalitní přenosy nekomprimovaného videa ze zařízení na televizní obrazovku. V konečné podobě bude mít HDMI konektor pouze dražší 60GB verze, a to jen jeden. Kdo si bude chtít vychutnat plné rozlišení 1080p (1080 řádků neprokládaně, počet sloupců je závislý na poměru stran televizoru), musí si připlatit. Síťovému hraní měla dále přizvukovat podpora Wi-Fi a dva ethernetové porty. Bezdrátovým Wi-Fi se bude nakonec pyšnit opět pouze dražší varianta, přičemž ethernetová přípojka zde bude pouze jedna. Inu, sliby se dnes neplní ani před Vánoci, kdy má PS3 vyjít.



po proslýchané nezaplacení Sony držiteli licence na technologii force feedback), pro hráče, kteří si na pobrukování gamepadu v řadě titulů zvykli, to znamená ztrátu. Snad se v budoucnosti díky kompatibilitě s ostatními USB a Bluetooth zařízeními dočkáme přídavných ovladačů třetích výrobců (počítá se i s klávesnicemi, myšmi atd.).

Ještě předtím si však po vzoru mateřského spojení Gamecube s GBA budeme k PS3 moci připojit handheld Sony PSP. Ten sice nenabídne takové pohodlí při ovládání jako DualShock a je spíše efektním (nutno podotknout že vysoce efektním) lákadlem, na jeho obrazovce ale budeme moci sledovat speciální údaje nebo dění, které neobsáhne velká televizní obrazovka. Autoři například představili simulátor formulí 1, v němž malá obrazovka PSP plnila roli zpětného zrcátka. Nápaditě a… efektní!

Žrádlo pro domácího mazlíčka Playstation 3 primárně tvoří Bluray disky o kapacitě 54 GB, přičemž Sony překvapila použitím mechaniky v provedení Slot In. To v praxi znamená, že z konzole nebudou vyjíždět žádná mechanická dvířka, ale média se budou vkládat přímo do štěrbiny, podobně jako u CD přehrávačů nebo ve své době oblíbených CD-ROM mechanik Pioneer. Na letošní Game Developers Conference tvůrci vyzdvihli několik hlavních přínosů nového vysokokapacitního média oproti dosavadním DVD. Především zde bude dostatek místa pro nekomprimované textury ve vysokém rozlišení a doprovodné filmečky; na jednom nosiči se ale také budou nalézat všechny existující jazykové lokalizace, aniž by se muselo připravovat separátní vydání pro Ameriku, Evropu, Japonsko apod. Díky tomu budou herní tituly regionálně neuzamčené, což již bohužel neplatí pro filmy na Blu-ray discích. Mechanika si rovněž zachovává zpětnou kompatibilitu s formáty CD a DVD jak v nepřepisovatelných variacích ROM, tak RW.



David a Goliáš

Stejně jako se Xbox 360 dodával ve verzích s harddiskem a bez, také PS3 je vyšlechtěna do dvou mutací. V genovém kódu mají pevný disk obě a obecně se jim prozatím říká „ta s 20GB HDD" a „ta s 60GB HDD". Pokud jsme na počátku mluvili o Playstation 3 jako o multimediálním centru, řeč je bohužel pouze o 60GB verzi, která na rozdíl od svého chudšího sourozence ukrývá pod kapotou mnohem více vstupů a výstupů. Předně jsou zde navíc čtečky paměťových karet Memory Stick, Compact Flash a SD, jeden HDMI výstup na obrazovku a integrované Wi-Fi. Budoucí majitelé 20GB varianty se budou muset spokojit pouze se čtením Memory Sticků, jedním ethernetovým a čtyřmi USB konektory. Jelikož údajně budeme moci na konzoli nahrávat video v digitální kvalitě, větší harddisk přijde vhod. Ačkoliv půjde 2,5" pevný disk dodatečně dokoupit, hráč by si měl předem rozmyslet, zda za cenový rozdíl 100 dolarů oželí Wi-Fi, čtečky karet a vysoce kvalitní video výstup.

Kromě ukládání videa, fotografií, hudby a dalších souborů bude mít harddisk primární smysl života ve zkrácení nahrávacích časů jednotlivých titulů – každá ztratí v novém Gran Turismu by se například neměla načítat déle než tři vteřiny. Aby se uživatelé bez klávesnice mezi všemi těmi hudebními a video soubory necítili ztraceni, nabídne PS3 podobné ovládací rozhraní jako kapesní konzole PSP založené na systému Linux. Podpora Linuxu obecně posunuje novou Playstation blíže k multifunkčním osobním počítačům a doufejme, že je pouze otázkou času, kdy si na konzolích budeme moci mimo her spustit i specializované kancelářské programy.

Osmibuněčné srdce

Hlavním technologickým přínosem Playstation 3 se má stát inovativní procesor Cell. Xbox 360 se pokusil prorazit s tříjádrovým procesorem od IBM Xenon taktovaným na 3,2 GHz. Sony ve spojení se společnostmi Toshiba a (opět) IBM naproti tomu přichází s jedním hlavním a rovnou sedmi pomocnými jádry, každým tepajícím na frekvenci 3,2 GHz. Všechna jádra mají svou vlastní paměť a jsou schopna pracovat nezávisle, což dává vývojářům možnost přiřadit jim nejrůznější úkoly. V této souvislosti se mluví zejména o počítání fyziky, kterou již nemusí zpracovávat přídavná karta jako v případě PC, ale rovnou část rozděleného procesoru. Fyzika má být obecně hlavní devizou PS3 a nebude se týkat pouze odlétávání tisíců částic při obrovských výbuších, ale také simulace vody a všech kapalin, látky, pohybu postav apod. Sony se snaží využít možnosti osmiprocesorových jednotek na maximum, a pro vývojáře proto připravila přehledný programovací jazyk na základě OpenGL, takže ti již nebudou muset programovat funkce každého jádra útrapně ve strojovém kódu.

Jelikož jsou jednotlivé části procesoru univerzální, jejich použití není zdaleka omezeno jen na fyziku – využití naleznou například při zpracovávání zvuku. Zatímco

PS3 tahá ze svého rukávu několik es: například pokrokový procesor Cell

Sony Playstation 3

PS2 zvládala přehrávat „pouze" 48 hlasů najednou, zde to je již 512, přičemž paměť vyhrazená na zvukové efekty byla dříve 2 MB a nyní se může teoreticky vyšplhat až na 256 MB, jelikož je sdílená s pamětí systémovou.

Kdy, kde a za kolik?

Řada hráčů si pamatuje situaci kolem uvedení PSP, kterého se Evropa dočkala až mnoho měsíců po uvedení v Americe a Japonsku. Sony se naštěstí poučila na ramena si nakládá ambiciózní cíl – vypustit Playstation 3 do celého světa ve stejnou dobu. Svou premiéru v Japonsku si konzole odbude 11. listopadu, zatímco v Evropě, Americe, Asii a Austrálii o týden později, 17. listopadu. Pro Českou republiku to znamená, že obléhat obchody budeme až o tři dny později – pátek 17. je státní svátek boje za demokracii a poté následuje útrpný víkend:-).

Obavy dále nahání počet konzolí distribuovaných v první várce. Dva milióny jsou pro celosvětový trh před Vánocemi poměrně málo a nic na tom nemění fakt, že Sony chce do konce roku vyexpedovat další dva milióny a během následujících tří měsíců znovu stejné množství. 20GB verze Playstation 3 bude v den svého startu stát 499 dolarů / eur (tj. přibližně 16 600 Kč) a vyspělejší 60GB 599 dolarů / eur (20 000 Kč).

Výstava E3 vdechla nové konzoli od Sony novou duši poškozenou odkládáním, pevné rysy, lákavé specifikace a řadu neméně líbivých herních titulů, které čtenářům přiblíží náš E3 speciál. Rozhodnout o absolutním vítězi z trojice Xbox 360, Playstation 3 a Wii bude těžší než kdykoli dřív!

Srovnání konzolí Playstation 3, Xbox 360 a Wii

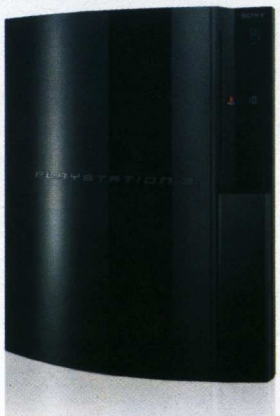
Z následujícího srovnání je patrné, že Playstation 3 bude skutečně macatým kusem hardwaru. Tam, kde se Nintendo spoléhá spíše na kvalitní herní tituly než na výkon a kde Xbox již pomalu zastarává, Sony nám v titulech jako Unreal Tournament 2007 nebo Metal Gear Solid 4 hodlá předvést skutečnou grafiku nové generace.

	Xbox 360	Wii	Playstation 3
Procesor	„Xenon" 3,2 GHz IBM třijádrové PowerPC 115 GFLOPs	Pracovní název IBM Broadway (udajně 726 MHz)	„Cell" 3,2 GHz Power PC se sedmi pomocnými 3,2 GHz jádry 218 GFLOPs
Paměť	512 MB GDDR3 @ 700 MHz sdílených 10 MB Embeeded eDRAM	512 MB flash	256 MB XDR @ 3,2 MHz 256 MB GDDR3 @ 700 MHz
GPU	500 MHz „Xenos" od společnosti ATI 40 GFLOPs, 16bitové shadery	ATI „Hollywood"	RSX 550 MHz od společnosti nVidia 1555 GFLOPs, 256bitové shadery
Zobrazení **Síť**	HDTV (480i, 480p, 720p, 1080i) Ethernet Volitelné Wi-Fi	480i, 480p Wi-Fi Volitelný ethernetový USB adaptér	HDTV (480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p) Ethernet Wi-Fi (pouze u 60GB verze)
Vstupy /	Čtyři bezdrátová 2,4 GHz zařízení	Čtyři bezdrátová Bluetooth zařízení	Čtyři bezdrátová Bluetooth 2.0 zařízení
výstupy	Tři USB 2.0 porty Ethernetový port	Dva USB 2.0 porty Čtyři porty pro GameCube ovladač Dvě čtečky GC karet	Čtyři USB 2.0 porty Ethernetový port
Média	12 × DVD, CD-ROM Připojitelný harddisk	Proprietární 12 cm optický disk 8 cm GameCube disk Paměťové karty SD/MMC Připojitelný USB harddisk	2 × Blu-ray disk, 8 × DVD, 24 × CD-ROM Zabudovaný harddisk Memory Stick Čtečky karet SD a Compact Flash (pouze u 60GB verze)
Obrazový výstup	VGA, S-Video, kompozitní, RF, SCART	S-Video, kompozitní	S-Video, kompozitní, PSP, HDMI (pouze u 60GB verze)
Rozměry	30,9 cm × 28,8 cm × 8,3 cm	13 cm × 19 cm × 4 cm	32 cm × 24 cm × 8 cm
Kompatibilita	Některé hry z Xboxu	Všechny hry z Gamecube Tituly z NES, SNES a N64 prostřednictvím Virtual Console	Většina titulů z PS1 a PS2
Cena	299,99 $ (Core verze) 399,99 $ (Premium verze)	Neznámá (odhady se pohybují okolo 250 $)	499 $ (20 GB verze) 599 $ (60 GB verze)
Datum vydání	22. listopad 2005	23. listopad 2006	11. listopad 2006 Japonsko 17. listopad USA, Evropa

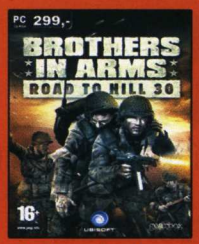
Jídelníček Playstation 3
aneb hodnotíme hry představené na E3

Znovu a znovu musí zaznít pravda: o vítězi konzolové války nerozhoduje síla hardwaru, ale především kvalita připravovaných her. Jaké tituly představila Sony na E3 a jak je hodnotíme po prezentaci, jíž jsme se v Los Angeles dočkali? (Hodnocení jako ve škole – 1 nejlepší, 5 nejhorší)

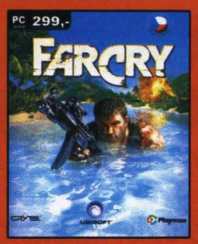
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 1
Assassin's Creed 1
Tekken 6 3
Final Fantasy XIII 1
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
Resistance: Fall of Man 1
Heavenly Sword 2
Madden NFL 07 3
Warhawk 2
Virtua Tennis 3 3
Brothers in Arms Hell's Highway 1
Army of Two 1
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent 1
Virtua Fighter 5 1
Unreal Tournament 2007 1
Stranglehold 2
Marvel: Ultimate Alliance 3
Elveon 2
Tony Hawk's Project 8 1
Eight Days 2
Heavy Rain 1
Genji 2 2
Formula One 06 3
SingStar 3
Alone in the Dark 1
Haze 1
BioShock 1



ŠPIČKOVÉ HRY Z PYRAMIDY

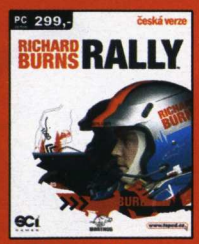


Brothers in Arms: Road To Hill 30

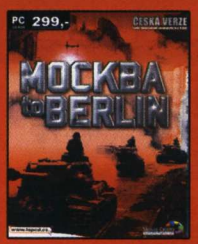


Far Cry
český dabing

299,-

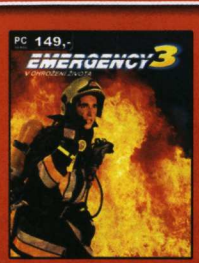


Richard Burns Rally

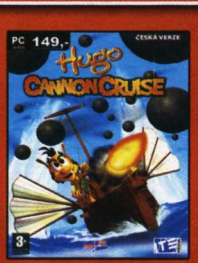


Mockba to Berlin

299,-



Emergency 3
V ohrožení života



Hugo
Cannon Cruise

149,-

Pyramidy se skvělými počítačovými hrami za nejnižší ceny najdete u těchto prodejců: GAME SHOP, JRC, Albert, Delvita, Fotolab, Globus, Hypernova, Pompo, Tesco a u dalších dobrých prodejců na celém území ČR.

inzerce »

I největší hrdinové mají své rádce

Časopis Doupě vám přináší:

Exkluzivní speciál k nejočekávanější hře roku 2006

Exkluzivní průvodce hrou

Rady, tipy a triky jedině v našem speciálu!

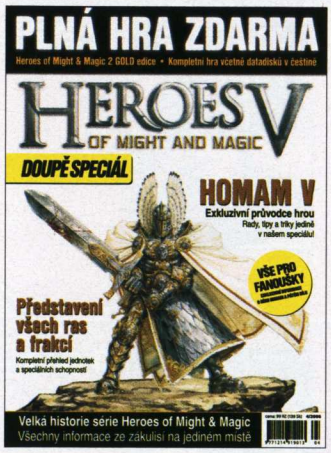
Představení všech ras a frakcí

Kompletní přehled jednotek a speciálních schopností

Velká historie série Heroes of Might & Magic

Všechny informace ze zákulisí na jediném místě

a mnohé další na stáncích od 23. května



Plná hra ZDARMA: Heroes of Might & Magic 2 GOLD edice

Nejslavnější díl série pro skutečné fajnšmekry

Nejlepší zbylé hry E3 2006

Náš pohled na nejlepší hry letošní E3, jenž je z velké části tvořen čerstvě ohlášenými novinkami, si v žádném případě neklade za cíl být absolutním, definitivním výběrem nejkvalitnějších titulů. V útrobách losangeleského Convention Center byla prezentována celá řada klíčových titulů, které se právem řadí mezi nejočekávanější hry dneška. Protože ale u řady z nich zůstaly tvůrci mlčenliví nebo nebyly zveřejněny nové informace, nabízíme vám nyní pouze jejich stručnou rekapitulaci.

Kamil Gric, šéfredaktor
Kouření dělá polovinu dobrýho člověka

Crysis (PC)

Zahraniční média se shodovala v jediném: na E3 nebyla k vidění technologicky působivější hra než Crysis. Musíme jim dát za pravdu. Crysis využívá všech výhod připravovaných DirectX 10 a před vaším zrakem rozprostírá nevídané světelné efekty, detailní textury bláta a prostředí jako celku, jež prozatím zápasí pouze s výkonem počítačové sestavy (na prezentovaných strojích se hra často a viditelně „škubala"). Potěšila ale zejména hratelnost jako celek: Crysis nechce být pouze nudnou, stereotypní střílečkou, ale rozprostře před vás i taktická rozhodnutí. Na první pohled je nevídaně atmosférická (na masivní útok mimozemšťanů jen tak nezapomenu) a dává zapomenout na obdiv, který jsme cítili k původnímu Far Cry. Pokud jsme doposud žasli nad ukázkami výkonu nových konzolí, v případě Crysis vystrkuje své drápky i PC. Vzdáváme hold technicky nejúžasnější hře letošní E3.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3)

Metal Gear Solid není prototypem série, která si potrpí na přehnaně atraktivní a velkolepé prezentace. Nemá k tomu důvod. Stačí, aby se na internetu zjevila zkrácená verze očekávaného traileru, a největší světové servery se hroutí pod návalem nedočkavých fanoušků. Letošní, 15 minut dlouhý trailer opět splnil svůj účel. Kolem stánků Konami postávali zvědaví návštěvníci, kteří chtěli na vlastní oči spatřit technickou dokonalost nového dílu, zbytek hráčů si z pohodlí svého domova pouští trailer ještě dnes před spaním.

Halo 3 (Xbox 360)

Formalita. Nic víc. Přesto na ni čekaly statisíce hráčů po celém světě. Microsoft na tiskové konferenci před začátkem E3 oficiálně oznámil třetí díl své stěžejní série Halo, jež se objeví (jak jinak než) exkluzivně pro Xbox 360. První trailer, kterýnajdete také na DVD příloze aktuálního čísla, naznačil, že nás v podání Halo 3 čeká příběh nevídaných epických rozměrů, zároveň však plný temných a nečekaných prvků. Halo 3 pracuje s novým systémem pro práci se světlem, jenž působí až nevídaně přirozeně. Na pulty obchodů dorazí příští rok na jaře.

Doupě volí nejlepší hry E3 2006

TOP 10

Nejlepší FPS – Crysis (PC)
Nejlepší akční adventura – Bioshock (PC, Xbox 360)
Nejlepší strategie – Command & Conquer 3 Tiberium Wars (PC)
Nejlepší RPG – Mass Effect (Xbox 360)
Nejlepší závodní hra – GTR2 (PC)
Nejlepší sportovní hra – Table Tennis (Xbox 360)
Nejlepší bojovka – Virtua Fighter 5 (PS3)
Nejlepší MMO – Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)
Nejlepší plošinovka – Super Mario Galaxy (Wii)
Největší překvapení – Assassin´s Creed (PS3)

Supreme Commander (PC)

Jméno Chris Taylor možná zaniká ve stínu slavnějších individualit typu Petera Molyneuxe, ale v herní branži bude mít znovu nevídaný lesk. Supreme Commander, nová strategie z dílny tohoto vývojáře, byla na E3 stranou pozornosti. Neprávem. Taylor v ní představuje svou vizi skutečných strategických bitev, odehrávajících se v mnoha částech obrovských herních map, vždy však přesně odpovídajících skutečnosti. Věrohodnost je vůbec správným slovem, které charakterizuje pocit ze sledování Supreme Commander. V žádné jiné strategii nebyl boj tak blízký skutečnosti, v žádné jiné strategii ho neprovázelo tolik napětí a hutná atmosféra. Nemůžeme se dočkat, až taje „Taylorovy vize války" okusíme na vlastní kůži.

Hraní na Wii

V novém světě Nintenda nejsou zábavné hry, ale hraní samo o sobě

Podle mnohých kráčí Nintendo cestou, která je tzv. slepou linií – nevede k definitivnímu úspěchu, porážce konkurence, do oblasti skutečného byznysu. Jenže zbraně sympatické japonské firmy jsou již po léta stejné a fungují. Zábava na prvním, technologie až na druhém místě. Nintendo Wii se zaměří na občasné hráče i nehráče, které se pokusí připoutat k obrazovkám televizorů, aby se zde královsky bavili vlastním pohybem a šikovností. Skepse stranou:

špatně se hledají důvody, proč by nemohlo uspět. Zabaví ale i skutečné hráče, kteří ve hrách hledají víc než jen oddychovou zábavu na několik minut?

Odpovědí na zásadní otázku budiž seznam připravovaných titulů, které kráčí po boku nové konzole. Jen těžko v něm zahlédnete hry pro starší nebo – chcete-li – pro dospělé. Změť atraktivních hříček a dalších pokračování osvědčených sérií, které stále baví, byly u Nintenda hlavními chody na jídelníčku u příležitosti uvedení nové konzole. Přesto chybí výraznější překvapení. Atraktivní Red Steel mnozí zatratili jako předělávku automatovek a v popředí zájmu zůstává pouze nová Zelda, výjimečná, ale na českém trhu stále nedoceněná série.

Poprvé v ruce

Ponechejme ale hodnocení her stranou. Když člověk odcházel z tiskové konference, na níž Nintendo odhalilo svou vizi, nemohl se dočkat druhého dne, kdy konečně potěžká revoluční ovladač v ruce. První setkání s ním bortí veškeré obavy, podle nichž musí být máchání s „televizní ovladačkou" nepohodlné a po delší době fyzicky náročné. Omyl. Ovladač má zhruba třetinu hmotnosti současných gamepadů, přesto je pohodlný a skvěle padne do ruky, kdy se prozatím nezdá být omezující ani velikost dlaně a délka prstů (nezaznamenali jsme negativní reakce). Odpadají tím možné problémy s nepohodlností ovládání. Naopak: okamžitě vás popadne pocit netradičního, svěžího zážitku, který je v každém ohledu odlišný od dnešních zvyklostí.

Pravá síla ovládání se ale neprojeví v okamžiku, kdy vybranou hrou procházíte sami. Když jsem odcházel z hlídaného stánku Nintenda plný dojmů, hlavou mi probleskla jasná myšlenka – Wii je konzolí, kterou musím mít doma. Ne snad proto, že by Xbox 360 nebo PS3 nabízeli méně kvalitní herní prožitek: pouze s Wii si ale dokáži představit večery s přáteli, u nichž se budeme bavit hraním drobných hříček a sportovních titulů. Jsem přesvědčen, že pouze u Wii dokáži přivést i dlouholeté odpůrce hraní z mého okolí. A to je věc, kterou o ostatních konzolích nové generace říci nemohu.

Mé a Martinovy první kroky vedly na E3 k tenisové hříčce, která zaujala na tiskové konferenci (čtveřice představitelů Nintenda v čele s Miyamotem si vyzkoušela čtyřhru) a jež se pohodlně hraje i na vlastní kůži. Šipky na ovladači jednoduše využijete k pohybu svého tenisového svěřence, abyste máchnutím ovladače ve správný moment odpálili míček zpět na druhou stranu kurtu. Ovladač přitom počítá se vším – rychlostí máchnutí, úhlem, pod jakým míček zasáhnete, a vy tak máte nad trajektorií úderu stejnou kontrolu jako skuteční tenisté. Na podobných principech je vystavěna i řádka dalších sportovních titulů, z nichž zaujal zejména baseball a zajímavě se zdá být řešena i verze Madden NFL 07 pro Wii.

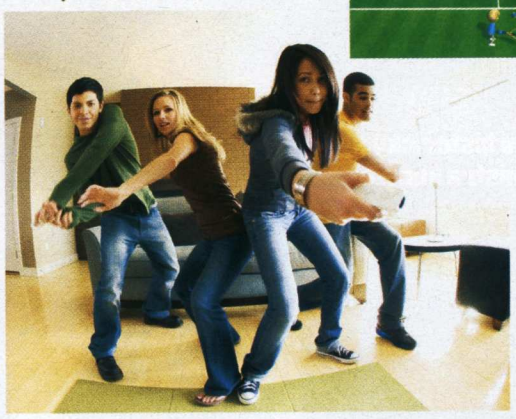
Okamžitě vás popadne pocit netradičního, svěžího zážitku

Názorné využití ovladače v několika situacích

Záleží jen na představivosti

Jak dokazuje využití hry ve sportovních hříčkách, Nintendo vývojáře neomezuje: nechává průchod jejich fantazii a šikovnosti. Dobře to bylo možné vypozorovat na příkladu připravované Zeldy, u níž je řada prvků prováděna nezvyklými pohyby s ovladačem. Pokud použijete kombo wiimote a nunchuk, můžete při střelbě z luku doslova a do písmene natahovat neviditelnou tětivu (za patřičného zvuku, vycházejícího z reproduktoru ovladače). Využijete jej také při rybaření, které je velice intuitivní a snadné. Budete se ohánět sečnou zbraní (jak se zdá, velmi populární věc u nového ovladače), přičemž v řadě her (např. Red Steel) se pamatuje jak na otázku složitějších komb, tak na intuitivnost ovládání (je jasně definováno, jaký pohyb vede ke kterému seknutí apod.). Na vlastní kůži jsme si navíc nemohli vyzkoušet řadu dalších originálních pohybů, o nichž se mluví. Nový Rayman má nabídnout také klasické pěstní souboje, pro něž shodně využijeme výhod ovladače, stary známý instalatér Mario využije v Super Mario Galaxy věci, jako je rychlé zatřesení s ovladačem, které vás při výskoku s postavičkou vynese ještě o něco výše (a obecně najde i další využití).

Nezvyklé a problematické pro hráče, jež jsou zvyklí na kombinaci klávesnice/myš nebo i klasický gamepad, se zdají být FPS. Jako první jsme měli možnost vyzkoušet obdobu klasického Moorhuhnu, která nepostrádá nic se zábavnosti nového Wii, ale zaměřování není vždy perfektní a plynulé. To se projevuje např. u plnohodnotných střílečeek jako Metroid Prime 3, do nichž naštěstí tvůrci implementovali také funkci auto-lock, pokud byste s ručním zaměřováním nebyli spokojeni. Nakolik je ale nové ovládání nezvyklé, tolik dohání v otázce originality, které dává Metroidu nový a dosud nevídaný rozměr.



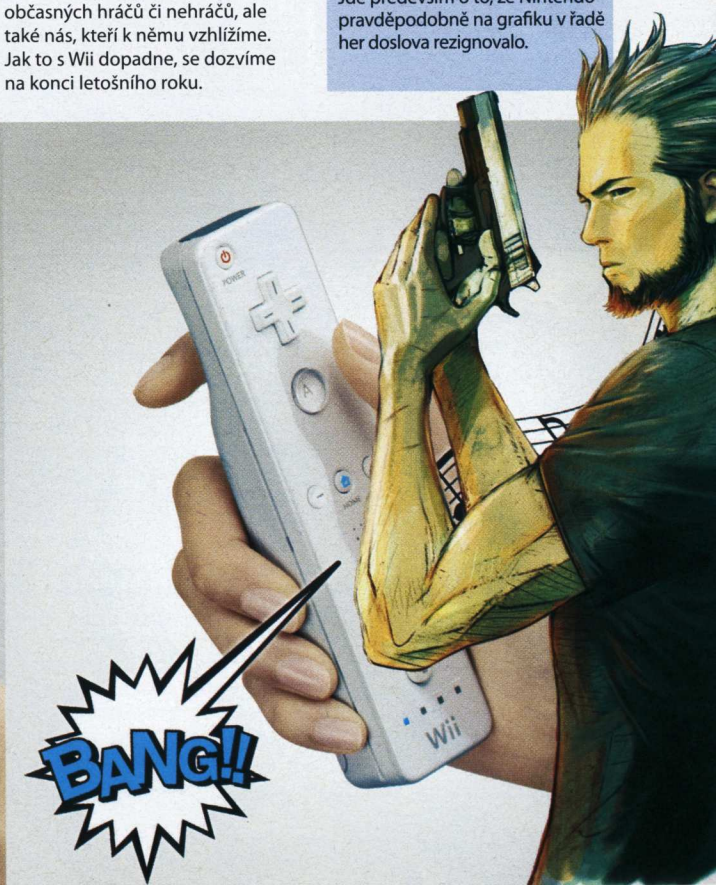
O grafiku nejde

Jak už víte z obecného článku o nové konzoli, Nintendo hodlá Wii dovybavit také klasickým gamepadem – po jeho boku ale budou stát také vybrané speciality jako ovladač ve tvaru pistole nebo již zmíněné nunchaku, u nějž se zdá být nepříjemně omezující délka kabelu. Jsme si však jistí, že to nebude poslední z řad překvapení a originálního příslušenství, díky nimž zůstane Wii nálepka „zábavného" hraní i dlouhé měsíce po zahájení prodeje. Škoda, že se i na jeho štítě objevuje malá kaňka v podobě grafiky. Jakkoliv se Nintendo vydalo vlastní cestou, kterou podle vlastních slov „redefinuje hraní samo o sobě", řada her v nás vzbuzovala pocit, že grafiku vývojářský tým až příliš zanedbává. Existují výjimky – nová Zelda, efekty přecpaný Red Steel, atraktivní Metroid. To jsou také hry, na které Nintendo musí vsadit, pokud chce oslovit nejenom skupinu občasných hráčů či nehráčů, ale také nás, kteří k němu vzhlížíme. Jak to s Wii dopadne, se dozvíme na konci letošního roku.

Jak se hraje na Wii? Pohled Martina Bočka

Nintendo Wii mě překvapilo. Zpočátku jsem mu nevěřil – nejdříve spousta slibů bez jediného faktu, poté podivný pad připomínající dálkový ovladač k televizi. Ale všechny mé obavy vzaly za své v okamžiku, kdy jsem roztodivný ovladač poprvé potěžkal v ruce. Je krásně lehký, citlivě reaguje na jakýkoli pohyb a ovládání her je natolik intuitivní, že i neznalý člověk nemá po prvních pár sekundách nejmenší problém. Nízká hmotnost ovladače a fakt, že perfektně padne do ruky, příznivý dojem ještě umocňují.

Na Wii je nejzajímavější to, že zábavné nemusejí být hry samotné – zábavné je totiž už jen jejich ovládání. Možnost šermovat, střílet, chytat ryby, dirigovat orchestr či cokoli jiného je neotřelé a originální. Dojem z hraní poněkud kazí pouze grafika. Nejde jen o to, že je Wii méně výkonné než ostatní next-gen konzole. Jde především o to, že Nintendo pravděpodobně na grafiku v řadě her doslova rezignovalo.



Kamil Gric, šéfredaktor
Kouření dělá polovinu dobrýho člověka

Assassin's Creed

Akční hrdina Solid Snake na sebe navléká středověké brnění a otevřenost GTA

Bojovník a jeho věrný oř

Altair zmapuje situaci nejdříve z dostatečného nadhledu

Při proplétání davem Altair uvěřitelně odstrkuje měšťany

Jedním z největších překvapení letošní E3 byl titul, který silou demoličního stroje boří dosavadně uplatňované představy o středověku a jeho využití ve hrách. Pryč jsou těžkopádní rytíři s pohyblivostí do sádry naloženého invalidy, sbohem ospalým, liduprázdným nádvořím sterilních kamenných hradů. Assassin's Creed, soudě dle kratší ukázky z uzavřené prezentace, překypuje životem a utváří vlastní historický styl, ve kterém se obrnění bojovníci pohybují s ladností mistra kung-fu, okupují organickou spleť uliček, náměstí nebo vysoké hradby rozsáhlých měst a nad tím vším visí hrozba záhadného zabijáka v kápi.

Kanadská pobočka Ubisoftu nás ve svém velkoryse vypadajícím opusu zavede do otevřeného středověkého světa, ve kterém bude hráči dovoleno (podobně jako v sérii Grand Theft Auto) téměř cokoliv. Mantinely hratelnosti by měly být udány pouze hráčovým povoláním vraha, cíli jeho mise a možnostmi virtuálního města, které však mají být obrovské. V ukázce jsme se seznámili s hlavní postavou Altaíra, maskovaného bojovníka, jenž doslova proplouvá zalidněným prostředím a hledá v něm skulinky, jimiž by se co možná nejefektivněji dostal za záda své následující oběti. Záměrně není použita formulace „co nejnenápadněji", neboť Assassin's Creed není stealth hrou. Dle autorů bude taková, jakou ji hráč bude chtít. Klidně můžeme vpadnout střemhlav doprostřed davu na ulici, vytáhnout meč a prorubat se hlídanou cestu tam, kam právě potřebujeme. Jelikož tím ale zároveň zburcujeme pokročilé mechanismy umělé inteligence a tedy i stovky patrolujících vojáků, bude to právě hledání únikových cest, které hru odliší od masy.

Autoři zasadili Assassin's Creed do tří starobylých metropolí za třetí křížové výpravy Richarda Lví Srdce, mezi kterými se objeví například Jeruzalém a přilehlé oblasti. Temná zákoutí, kam se schovávají jen zbabělci, zde však nenalezneme – k úprku budeme muset využívat daleko sofistikovanější metody. Altair je zdatným horolezcem, a tak bude moci ve hře zdolat takřka každou hrubší zeď, aby dosáhl na vrcholky vysokých věží a dalších konstrukcí architektonicky komplikovaného světa. Hlavní roli zde ovšem budou hrát především jednotlivá NPC nebo rovnou celé davy. Pokud Altair například pomůže průvodu duchovních, ti se o něco později v kritickou chvíli objeví na správném místě a dovolí, aby mezi nimi hráč prokličkoval do bezpečí, zatímco oni neurvale zablokují cestu strážím. Takovým způsobem si budeme moci naklonit i hlídače brány a mnohé další úplatné osoby. Tajemstvím je dosud opředen příběh, jenž by dle tvůrců neměl být krátký a navíc se v něm mohou objevit decentní prvky sci-fi, jelikož se na obrazovce párkrát mihnul futuristicky vyhlížející herní interface.

Vedle vzdušného konceptu hratelnosti návštěvníci prezentace nejvíce tuhli z věrné animace všech postav a především Altaira. Jeho jméno v překladu z arabštiny znamená „letící orel" a skutečně, hráč se nepohybuje nijak prkenně, ale proletá ulicemi jako vystřelená kulka. Pokud probíhá davem, uvěřitelně odstrkuje měšťany stojící před ním stranou, chytá je za ramena, odráží se ode zdí, ovšem pozor! Pokud bude Altair provádět eskapády příliš zběsile, může postupně ztratit stabilitu a skončit na zemi, což platí zejména při rychlých, adrenalinových soubojích. Každé chycení se římsy, trámu nebo přeskočení na plošinu (skákat můžeme dokonce i ze hřbetu rozeběhnutého koně) má svou vlastní, maximálně plynulou animaci. Kde je zakopáno jádro středověkého pudla? Na hře již dva roky pracuje montrealské studio, mající na svědomí první díl novodobé reinkarnace Prince of Persia, Sands of Time, přičemž perský princ a uvěřitelné pohyby jdou k sobě odedávna jako vodka k Martini.

Výprava do 12. století nás více než mile překvapila a jen doufáme, že se Ubisoft nevzdá své multiplatformní politiky a kromě PS3 a Xboxu 360 ji přivítáme i na PC.

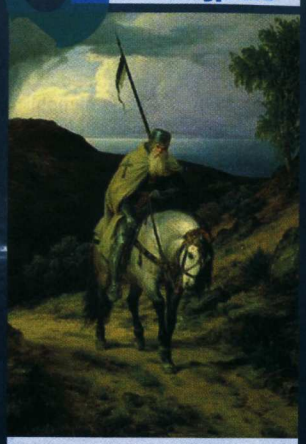
Assassin's Creed překypuje životem a utváří vlastní historický styl, ve kterém se obrnění bojovníci pohybují s ladností mistra kung-fu

První oficiální trailer
Délka: 0:49 – Hodnocení: 9,5

INFO

Platforma PS3, Xbox 360
Žánr Akce
Výrobce Ubisoft Montreal
Vydavatel Ubisoft
Homepage www.assassinscreed.com
Datum vydání 2007

Třetí křížová výprava


Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Učitvač žaluzií, které vyhánějí otravné šlunce z herního doupěte

Byla vyhlášena papežem Řehořem XIII. roku 1187 po dobytí Jeruzaléma egyptským sultánem Saladinem. Výpravy se zúčastnil Friedrich Barbarossa, který zvolil cestu po souši a zemřel v Malé Asii při přechodu řeky Salém. Kvůli výpravě se dokonce usmířili francouzský panovník Filip II. a anglický král Richard I. Lví srdce. Oba se rozhodli přeplavit své armády přes Středozemní moře, ovšem svého cíle dosáhl pouze Richard, který nakonec svedl s vojáky zuboženými žízní a hladem vyrovnanou bitvu o Jeruzalém. Ačkoliv prohrál, dosáhl posléze diplomatického příměří se Saladinem, takže křesťané mohli znovu volně putovat do Svatého města.

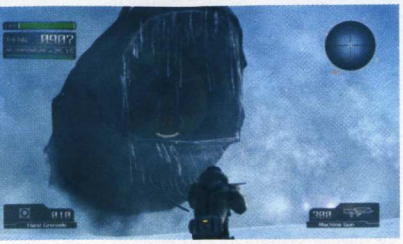
Assassin's Creed

\+ Středověk plný života
Ničím neomezovaná hratelnost
Spád, rychlost a efektní souboje
Grafika s brilantní animací postav

\- Skutečně se splní sliby autorů?

Nejenže Assassin's Creed prozatím skvěle vypadá, ale také slibuje brilantní hratelnost zasazenou do otevřených metropolí 12. století. Zkříží se Hitman a Grand Theft Auto se středověkem?

Doufejme, že se zima a počasí stane skutečně důležitým elementem hry



Lost Planet: Extreme Condition

Ještě nikdy jste se u žádné hry tolik netřásli – zimou

Teplota mínus 20 stupňů Celsia, vánice a všudypřítomný sníh, jenž objímá přírodu v okolí desítek kilometrů. Nehostinné podmínky věčně zamrzlého světa, do nějž je hráč po hlavě vržen. V okolí se nacházejí desítky lidí a především rasa Akrid; když ale pokusy o navázání přátelských vztahů selžou, přichází na řadu zbraně. Každou sekundu po boku Lost Planet vás však napadá stejné, mrazivé slovo o čtyřech písmenech. Zima.

Nejde jen o efektní vánici a snahu oprostit se od prototypů herního prostředí, z nichž vychází většina mainstreamových titulů. Capcom vsadil na kartu s nápisem inovace a u nich svého ledového ráje dokonale využívá. Vašeho hrdinu nehřeje ona pověstná láska natolik, aby v extrémních podmínkách přežil, a tak se o jeho zdraví a tělesnou kondici stará technika. Jenže i ona má omezenou výdrž. Na obrazovce ji symbolizuje počet T-Eng kreditů, které – teď už se bohužel originalita ztrácí – získáváte zabíjením nepřátel.

Přirozenou genialitu systému, který se na první pohled jeví všedně a bez špetky invence, oceníte teprve po prvních minutách ve sněhovém pekle Lost Planet. Tvůrci nenásilně, zato účinně udržují rychlý spád akce. Přesněji jste to vy, kdo se snaží postupovat neustále vpřed, neztratit ani sekundu času. Protože i sekunda vás může stát život. Kredity se nemilosrdně odečítají a hráč je nucen neustále hledat nové výzvy, pátrat po nepřátelích, úkrytu. Moje první zkušenost s hrou skončila překvapivou smrtí. Pomalé obhlížení lokace, prozkoumávání každé budovy, kochání se grafikou. A na kontě nula kreditů.

Starat se o přísun kreditů musíte i z dalších, nikoliv bezvýznamných důvodů. Život hrdiny se dobíjí automaticky odečtem kreditů, byť doplňování života není natolik „finančně" náročné. Pokud mě navíc nezradily mé pozorovací smysly, vstupuje do souboje s počtem kreditů také další element – teplota okolo vás. Nižší teplota znamená rychlejší odečítání kreditů a naopak. Rozdíly jsou nepatrné, ale jistě se najdou situace v průběhu hry, kdy budete i drobného zaváhání či zdržení litovat.

Není ale proč se zdržovat a nechat se strhnout dějem hry. Hlavním příslibem Lost Planet totiž není ona královská grafika, která nás u next-genových titulů okouzluje. Deviza se ukrývá v jednoduché, svižné hratelnosti, kdy se necháte strhnout zběsilým střílením a čistokrevnou akcí. Vše máte přitom ve vlastních rukou – jednou ovládáte joystick pro pohyb, druhou korekci zaměřování a jako doplněk nesmí chybět řada tlačítek (střelba, sekundární mód, nabíjení, skákání nebo účinné lano, jež zrychlí pohyb ve sněhové vánici). Specialitou je otočka o 90 stupňů stisknutím zadních tlačítek na horní straně ovladače, které se při hraní příjemně osvědčilo. Nikoliv výjimečně vás mohou překvapit nepřátelé z jiného směru, a jelikož ovládání na gamepadu stále ztrácí v otázce rychlosti a přesnosti, malý cheat podobného rázu se náramně hodí.

Hodí se i pro různorodou variabilitu soubojů. Budete čelit jednak bestiím à la Half-Life (dlouhonohé, s vlastními hnízdy, jež chrlí nová mláďata), jednak také lidem, vybaveným rozdílnou směsicí zbraní. Ty vaše čítají nejen klasické kousky v podobě samopalu či raketometu, ale také zmražení nepřátel, nebo energy gun s poloautomatickým zaměřováním. Pokud stále nemáte dost, potěší vás možnost usednout do mechů a dalších strojů, v nichž strávíme podstatnou část hry. Stále málo? Podívejte se na okolní grafiku, která i za běhu vypadá plasticky a lákavě. Pravda, pouze do té míry, do jaké mohou být lákavé vánice a sněhové bouře.

Lost Planet: Extreme Condition

+ Zamrzlý svět
+ Rychlý spád akce
+ Řada dobrých nápadů
+ Vizuální zpracování

– Kvalita příběhu
– Nedostatečná variabilita

Od Japonců pro západní trhy – takové je poselství Lost Planet, zamrzlé hry, která udivuje plynulou a atraktivní akcí, u níž jsme se dobře bavili po desítky minut. Škoda, že kompletní hry se dočkáme až v příštím roce.

Kamil Gric, šéfredaktor
Kouření dělá polovinu dobrýho člověka

S každou vteřinou vám v třeskutých mrazech ubývají životy

Co tajemného skrývá planeta, na níž se hra odehrává?

INFO

Platforma Xbox 360
Žánr Akce
Výrobce Capcom
Vydavatel Capcom
Homepage ww2.capcom.com/lostplanet
Datum vydání 1. čtvrtletí 2007

Bioshock

1994, 1999, 2007. Co tato data mají společného? Zeptejte se u Irrational Games

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době zase chvíli pilný student

INFO

Platforma PC, PS3, Xbox 360
Žánr Atmosférická akce/RPG
Výrobce Irrational Games
Vydavatel Take 2
Homepage www.sshock2.com/bioshock
Datum vydání 2007

Simtě koukni za roh, jestli tam někdo není

Má z toho pití roztomilé halucinace

System Shock vývojářů z Looking Glass Studios, stejně jako jeho pokračování od odnože s názvem Irrational Games, patří mezi nejlépe hodnocené hry v historii. Na první pohled se ani jedna nelišila od jiných FPS své doby, už na první zahrání však ano. Intenzivní atmosféra hororového sci-fi prostředí, spousta zajímavých prvků v hratelnosti a v neposlední řadě strhující příběh. Bioshock není pokračováním System Shocků. Stojí za ním ale stejní lidé a naštěstí je to znát.

Bioshock pokračuje v tradici a uzavře vás do nehostinného komplexu, z něhož rozhodně není jednoduchá cesta ven, pokud vůbec nějaká je. Už dost ale bylo všemožných vesmírných stanic – město Rapture je hluboko pod mořskou hladinou. Bylo postaveno jako místo pro experimentální společnost složenou z genetické smetánky. Idylka však netrvala dlouho.

Objevila se zvláštní látka, jež dostala jméno Adam. Zpočátku ji lidé používali k vylepšení zevnějšku, než zjistili, že jde použít i ke zdokonalení fyzických schopností. Poptávka po látce byla obrovská a záhy vyčerpala veškeré zásoby. Někteří lidé byli díky genetickým úpravám pomalu polobohové, zatímco ostatní přišli zkrátka. To uvrhlo společnost do naprostého chaosu a rozkladu.

Když přijíždíte do Rapture, jsou zmíněné události velmi blízkou minulostí. Svět je zahlcen geneticky upravenými monstry (nepochybujte o tom, že to dříve byli lidé), technické systémy postupně kolabují, do města prosakuje voda, jak si moře bere zpět, co mu lidé vzali. A krev ještě teče v ulicích.

Základem narušeného světa je zvláštní společnost tří druhů. Jedni se starají o kolonii, další zase chrání takzvané Drony, jejichž úkolem je z mrtvých těl dostat genetický materiál podobný Adamovi. Přítomnost této látky ve hře umožňuje autorům dát vám do rukou mocné nástroje na modifikace zbraní i sebe sama.

Zpočátku jste obyčejný člověk, v rukou máte slabé prototypy od každé z několika zbraní, co ve hře budou. Tak byste ale nepřežili dlouho. Modifikovat můžete zbraně, sebe i zvláštní kombinaci skeneru a fotoaparátu, díky němuž nacházíte slabiny nepřátel a způsobujete jim pak větší zranění. Nejlákavěji však podle očekávání působí tělesné implantáty.

Jistěže si můžete zlepšovat své fyzické atributy, jenže pomocí implantátu jde třeba přesvědčit okolí, že jste Dron. Pak není problém si na svoji ochranu zavolat vojáky, jež udělají vše proto, abyste vyvázli bez zranění. Jen nesmíte zapomenout, že implantátů můžete mít jen omezený počet a nelze je měnit na každém rohu.

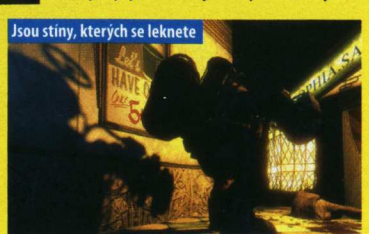
Bioshock do značné míry vychází ze System Shocků, což poznáte na infrastruktuře města. Na každém kroku narazíte na zbraňové systémy, hlídací roboty a spoustu dalších nebezpečí. Opět vám proto bude umožněno nabourávání počítačů a využívání vražedné techniky k vlastnímu prospěchu.

Hodně si autoři slibují od umělé inteligence – snaží se totiž vyhnout současnému trendu, kdy za většinu herních situací mohou předem připravené skripty. Namísto toho vycházejí z modelu určitých priorit, které může mít každá bytost jiné. V konkrétní situaci pak záleží třeba na tom, jak je pro monstrum důležitá ochrana hnízda, opatření si potravy nebo prostá touha zabíjet. Podle toho se bude odvíjet jeho chování.

Bioshock rovněž neslibuje nějaký sofistikovaný systém reputace, přesto vás má na každém kroku čekat mnoho důležitých morálních rozhodnutí, při nichž na vás bude naplno doléhat atmosféra opuštěnosti v nepřátelském prostředí stovky kilometrů pod hladinou moře, ve městě, jehož systémy selhávají a ono se pomalu hroutí. Ale nemusíte si brát servítky. Klidně při obraně Dronů jednoho zabijte pro genetický materiál. Pokud vás nikdo neuvidí, nikdo se o tom nedozví. Tak se připravte, tahle bitva nebude snadná.

Technické systémy kolabují, do města prosakuje voda a krev ještě teče v ulicích

Teď mu pořádně zatopím



Jsou stíny, kterých se leknete

Bioshock

+
- Pořádně hutná atmosféra
- Originální AI
- Zbraně a implantáty
- Neotřelé herní prostředí

–
- Budeme se v noci bát
- Jestli vše vyjde, nebudeme chtít hrát nic jiného

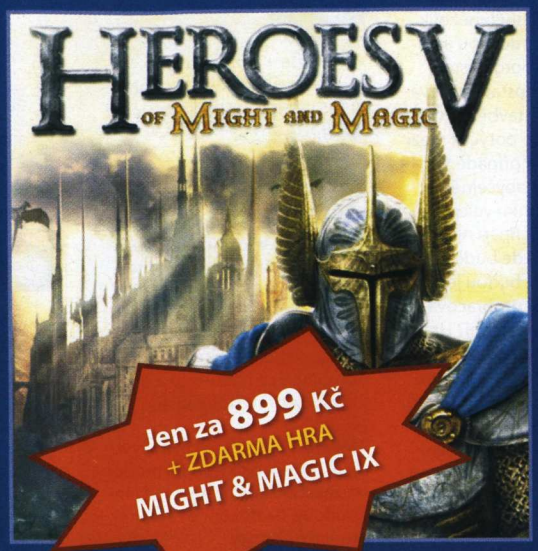
Bioshock nemá se System Shocky nic společného. Kromě autorského týmu a plánu být stejně tak dobrý – s využitím atributů, které jsme si na předchozí dvojici her oblíbili.

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

WWW.GAMEEXPRES.CZ, WWW.GAMEEXPRES.SK

Hry pro PC a konzole Playstation 2, PSP, Nintendo DS a Gameboy za skvělé ceny.

Nové hry



POZOR AKCE

AKCE: Hra za 1 Kč

Pokud si u nás objednáte PC nebo stolní hry za více jak 1000 Kč dostanete od nás další hru za 1 Kč.

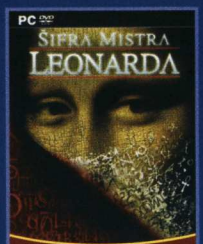
(Akce platí jen v ČR) Více na www.GameExpres.cz

1099 Kč
Hitman: Blood Money

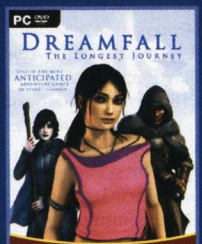
599 Kč
SiN Episodes 1: Emergence

899 Kč
Ghost Recon: Advanced Warfighter

599 Kč
Half-Life 2: Episode One



899 Kč
Šifra Mistra Leonarda



899 Kč
Dreamfall: The Longest Journey

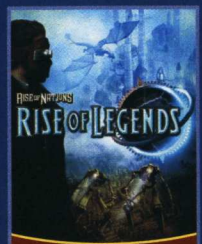
1399 Kč
X-Men: The Official Game

899 Kč
Spellforce 2: Shadow Wars

899 Kč
Toca Race Driver 3

899 Kč
Panzer Elite Action: Fileds of Glory

899 Kč
Desperados 2: Coopers Revenge



899 Kč
Rise of Legends

Act of War: Direct Action	499 Kč	Enigma: Rising Tide GOLD	999 Kč	Medieval Total War GOLD	699 Kč	Stronghold 2 Deluxe + CZ	799 Kč
Age of Mythology GOLD	799 Kč	Enter the Matrix	399 Kč	MetalHeart	299 Kč	Syberia 2	299 Kč
Athens 2004	299 Kč	Everquest II	299 Kč	Myst V: End of Ages	799 Kč	The Moment of Silence	299 Kč
Atlantis 4 Evolution	299 Kč	Falcon 4 GOLD: Allied Force	1299 Kč	NHL Eastside Hockey Manager 2005	499 Kč	The Movies Premiere Edition	1199 Kč
Blitzkrieg 2	499 Kč	Far Cry	299 Kč	Pacific Fighters + Add-On	299 Kč	The Sims 1 - Kompletní kolekce	1299 Kč
Brothers In Arms: Road to Hill 30	299 Kč	Grand Theft Auto: San Andreas + CZ	899 Kč	Pariah	399 Kč	Tomb Raider: Angel Of Darkness	299 Kč
Call of Duty	599 Kč	GUN	899 Kč	Posel Smrti	199 Kč	Torino 2006 Winter Olympics	799 Kč
City of Heroes Deluxe	499 Kč	Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	399 Kč	Princ z Persie: Dva Trůny (CZ)	799 Kč	Vampire: The Masquerade - Bloodlines	299 Kč
Combat Flight Simulator 3	599 Kč	Hitman 3: Contracts	299 Kč	Rise of Nations GOLD	899 Kč	Vivisector: The best inside	199 Kč
Command & Conquer: First Decade	799 Kč	King Kong	499 Kč	Serious Sam 2	599 Kč	World of Warcraft	1399 Kč
Cossacks II: Napoleónské války	399 Kč	Knights of Honor	799 Kč	Settlers V - zlatá edice	799 Kč	X2: The threat	649 Kč
Dark Age of Camelot	199 Kč	Lego Star Wars	499 Kč	Shrek: Super Slam	599 Kč		
Deus Ex 2: Invisible War	299 Kč	Mafia	499 Kč	Splinter Cell 1+2+3	899 Kč		

OBJEDNÁVEJTE NA INTERNETU:
www.GameExpres.cz
www.GameExpres.sk

OBJEDNÁVEJTE TELEFONICKY:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

OSOBNÍ ODBĚR (pouze po tel. objednání)
Expres Stores s.r.o., Opatovická 4, Praha 1
Expres Stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.

Tohle není diskotéka, ale přepadení

Editor příšer – bojová ryba

Spore

Encyklopedie života od A do Z

Strochou nadsázky se říká, že pánem tvorstva je člověk. Doposud se nevědělo, kdo jím je. Až nyní se k otcovství přihlásil Will Wright, tvůrce série SimCity nebo The Sims. V jeho továrně na originální hry se právě peče přelomový Spore.

Představte si svět, který si sami vytvoříte. Začínáte jako malinký mikroorganismus a požíráte své spoluobyvatele podvodních hlubin. Po nasbírání dostatku sil a zkušeností spatříte světlo světa na souši. Naučíte se dýchat, narostou vám nožičky, ručičky, zoubky. Budete se snažit vydržet nápor na zemi, kde opět vyhrává jen silnější. Nakonec se stanete tím nejsilnějším a začnete hledat kamarády pro vytvoření malé skupinky. Přijdete na nové způsoby získávání potravy, do rukou se vám dostanou efektivnější nástroje na zabití protivníka.

Pak ale přijde evoluce. Skupinky se rozmnožují, staví si přístřešky, domy, mrakodrapy. Začnou rozepře se sousedními městy, neboť slovo diplomacie je těžké vyslovit, natožpak ještě používat. První výbuchy, první oběti, první světová válka. Nakonec příšerky zjistí, že je jim zdejší planeta malá, a vydají se probádat tajemství vesmíru. Mezigalaktický teror (nebo obchod?) klepe na dveře.

A to vše byl pouze stručný nástin toho, co vás ve Spore čeká. Will Wright do svého počinu aplikoval hned několik herních žánrů. Jednoduchou arkádu při požírání mikroorganismů, RPG při zlepšování postav, budovatelskou strategii při stavbě města, válečnou strategii do potyček mezi jednotkami a další. V případě Spore se nedá hovořit o obyčejném titulu, spíše o unikátním veledílu. Bohužel nad ním visí hned několik otazníků. Pakliže zde bude od každého žánru něco, budou jednotlivé prvky natolik propracované, nebo zůstanou povrchní? Hra nabídne spoustu možností, tvorba vlastního druhu má být nespoutaná a otevřená – bude však mít hráč zájem potřetí znovu experimentovat, když jednou vzniklý organismus už nemůže „opravit"? Bude ho mít hra čím motivovat? Sám Will se nechal slyšet, že ovládání bude co nejjednodušší a velice intuitivní. Jenže například budovatelské strategie nejsou pouze o tom, vybrat z nabídky objekt a postavit jej na místo.

Obavy jsou možná zbytečné. Systém tvorby vlastních organismů je jednoduchý a intuitivní. Jednoduše vyberete vhodnou část těla, dáte ji vámi zvolenou barvu, a tak stále dokola. Prosté, rychlé, nenáročné. Hra přesně ví, jak vzniklého živočicha animovat a vy tak dostáváte do rukou skutečně „božské" nástroje. Pokud vaše živočišné dílko obdarujete koňskými nohami, bude pobíhat jako kůň. A to je jen drobný příklad obrovských možností, které Spore nabízí. Jediným omezením se zdá být absence létání, jež prozatím v přehledu „schopností" absentuje.

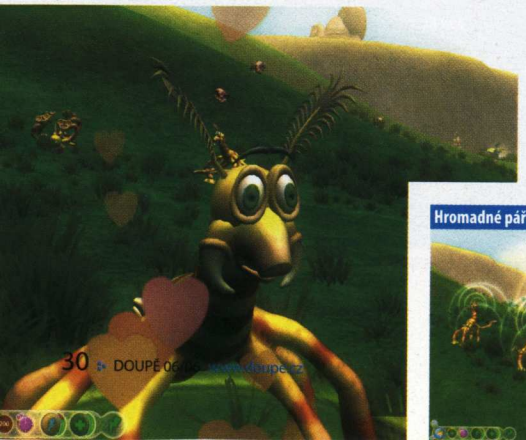
V seznamu příslibů se mihla i poznámka o online databázi. Podle všeho si máte plácat bábovičky na svém pískovišti, ale to, co se odehrává na okolních planetách, se stahuje z internetu. S tím úzce souvisí i vytváření vlastních potvor v detailním editoru postav. Každičký záhyb na těle budete moci pozměnit, proto je prý zcela nemožné vytvořit dvě identické kreatury. Vaše výtvory automaticky poputují do již zmiňované databáze, kterou si bude moci stáhnout třeba šéfův soused. Díky tomu, že jsou veškeré náležitosti generovány proceduálně, zabírá nově vytvořený živočich přibližně 3 kB dat. Na jediné CD mohou být uloženy rozsáhlé světy, jež stejně tak dobře (a rychle) stáhnete z internetu.

Spore stojí nad propastí a drží jej pouze tenká nit. Může se jednat o geniální dílo bez nejmenší chyby, nebo na svou genialitu doplatí a skončí mezi nedoceněnými hrami. Snad se Willovi a jeho týmu podaří dotáhnout všechno až do zdárného konce, aby se dalo hovořit o další revoluci a důkazu Wrightovy geniality.

Tvůrce Sims, Darwinova teorie a nekonečný oceán možností – nezní to parádně?

INFO

Platforma PC
Žánr Simulátor planety
Výrobce Maxis
Vydavatel EA
Homepage www.spore.com
Datum vydání Prosinec 2006



Hromadné páření…škoda, že bez samic

Základní vývojové fáze

Bakterie – Je alfou všeho. Coby nevinný mikroorganismus většinu času jen hledáte potravu, abyste se dostali do další fáze.

Živočich – Z vody se dostanete na souš. Prozatím pracujete jako samostatná jednotka a v podstatě si jen dotváříte konečnou podobu.

Skupina – Individualita stranou. Záhy zjistíte, že víc hlav víc ví. Se skupinou se rozrůstáte a opět rozšiřujete své možnosti.

Město – S fyziologickým vývojem musí logicky přijít i modernizace. Dokážete stavět účelné budovy, ba dokonce i architektonické skvosty.

Civilizace – Město je malé, proto osídlujete další území. Na něm ale žijí jiné entity. Bude to krvelačná válka nebo taktický ústup se založením nové civilizace na jiné planetě?

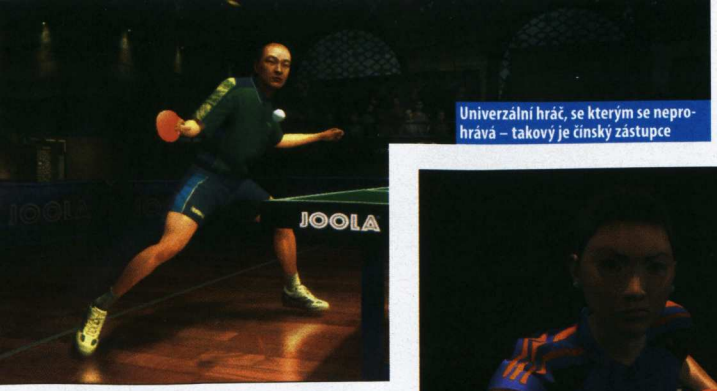
Spore

+ Netušené možnosti
+ Originální myšlenka
+ Nekonečná hratelnost
+ Mnoho žánrů v jednom

− Riziko totálního vyhoření

Možná bude Spore naprosto bezchybné dílo, které se navždy zapíše zlatým písmem do herní kroniky. Možná také ne. Zatím se přikláníme k první variantě.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Byl znovu chycen do pasti



Univerzální hráč, se kterým se neprohrává – takový je čínský zástupce

Ženské hráčky nejsou nijak handicapovány – mužskému pokolení to nandají

Kamil Gric, šéfredaktor
Kouření dělá polovinu dobrýho člověka

Table Tennis

Ministerstvo zdravotnictví varuje: I zdraví neškodné hry mohou být návykové

Nejdříve malý vtip, jímž se bavila média, postupem času přerostl v regulérní projekt. Když se Rockstar Games, otcové konceptu „akční hry neomezených možností" (GTA), vydají cestou mírumilovného sportu, zavání to šílenstvím. Možná si jen chtěli odzkoušet možnosti příští generace herních konzolí, možná chtěli světu dokázat, že je jejich vývojářské umění neprávem spojováno s násilím a krvavými tituly. V tuto chvíli to ale není podstatné.

Table Tennis byl na E3 přítomen u čtyř nenápadných stojanů, ke kterým měli návštěvníci nebývalý respekt. Zbytečně. Stolní tenis se nejenže příjemně a jednoduše hraje a ke zvládnutích všech mechanismů postačí jen několik minut, ale navíc využívá veškerého výkonu, jejž mašinka s názvem Xbox 360 dokáže vyprodukovat. Nádhernému grafickému prostředí vládnou animace postaviček a dokonalá mimika obličejů, v nichž budete poznávat rozdílné emoce – dětskou radostí počínaje, zklamáním či hůře rozčarováním konče. Dokonalosti se ale hře dostává až díky reálné fyzice oblečení, které na postavách vlaje, lepí se na tělo a za každé situace reaguje podle všech přírodních i fyzikálních zákonů. Snad vypadaly obrázky z Table Tennis působivě: tomu, co uvidíte při hraní, se ale nemohou rovnat.

Nebudu sám, kdo se v případě stolního tenisu (poněkud úzké oblasti, co se týče soutěží) pídil po jakémkoliv poznatku, jenž by souvisel s herní náplní. I nadále zůstává velkou neznámou. Měli jsme možnost vyzkoušet dvouhru ve více než pětici prostředí, jež čítá jak klasické haly, tak sklepení nebo luxusní, dřevem vykládané síně. A po ruce byli logicky i různorodí hráči, jejichž schopnosti se ve hře skutečně lišily. Můžete sáhnout po švédském mužíkovi, který symbolizuje útočnou školu stolního tenisu (daří se mu rychlé topspiny, horší je to s přesností), nebo zástupci některé z asijských zemí, charakteristické tím, že produkuje univerzální hráče. Nejde navíc o PR prohlášení, která bychom tvůrcům nadšeně hltali. Hráči ve hře vystupují a reagují věrně podle svých statistik.

Od nejméně podstatného k tomu nejdůležitějšímu, takový je tento článek a takový je také Table Tennis. Pokocháte se grafikou, prozkoumáte prostředí a hráče, ale velké věci se začínají dít teprve u stolu. Ovládání hry vychází z osvědčeného konceptu, kdy používáte analogovou páčku pro pohyb a čtveřici tlačítek pro kvartet rozdílných úderů (Top Spin, Down Spin, Left Spin, Right Spin). Při podání se v ukazateli pohybují dva indikátory – jeden zastupuje techniku podání, druhý sílu. Nejlepší podání se rovná dokonalému sladění obou indikátorů.

Kontrolu máte i nad průběhem hry. Umístění úderů se ovládá páčkou stejně jako pohyb. Čím dříve před provedením úderu zmáčknete odpovídající tlačítko, tím kvalitnější je výsledný úder. Pokud bude následovat povedená rána, gamepad se rozvibruje a nemůže chybět ani populární efekt zpomalení času. Rychlost hry nicméně neodpovídá realitě – je nižší, dává hráči dostatek času reagovat. Doufejme, že tvůrci nezapomenou ani na realistickou, byť hardcore obtížnost, kterou by jistě dokázali i dnešní hráči ocenit (minimálně já se mezi ně počítám).

Table Tennis se na první pohled tváří jako milá, ale prostá herní hříčka. Omyl, nevěřící. S čistým svědomím musím přiznat, že byl hrou, u níž jsem na letošní E3 strávil nejvíce času. A není čeho litovat. Pokud bude vyšperkovaná hratelnost provázet celou, obsahově (doufejme) bohatou hru, pak se Table Tennis pohodlně usadí na trůn pro nejoblíbenější oddechový titul. Škoda, že Rockstaři neuvažují o verzi pro Nintendo Wii.

Table Tennis

+
- Konečně stolní tenis!
- Fyzika oblečení
- Multiplayerové bitky
- Jednoduché ovládání
- Propracovaná grafika

–
- Nejistá herní náplň

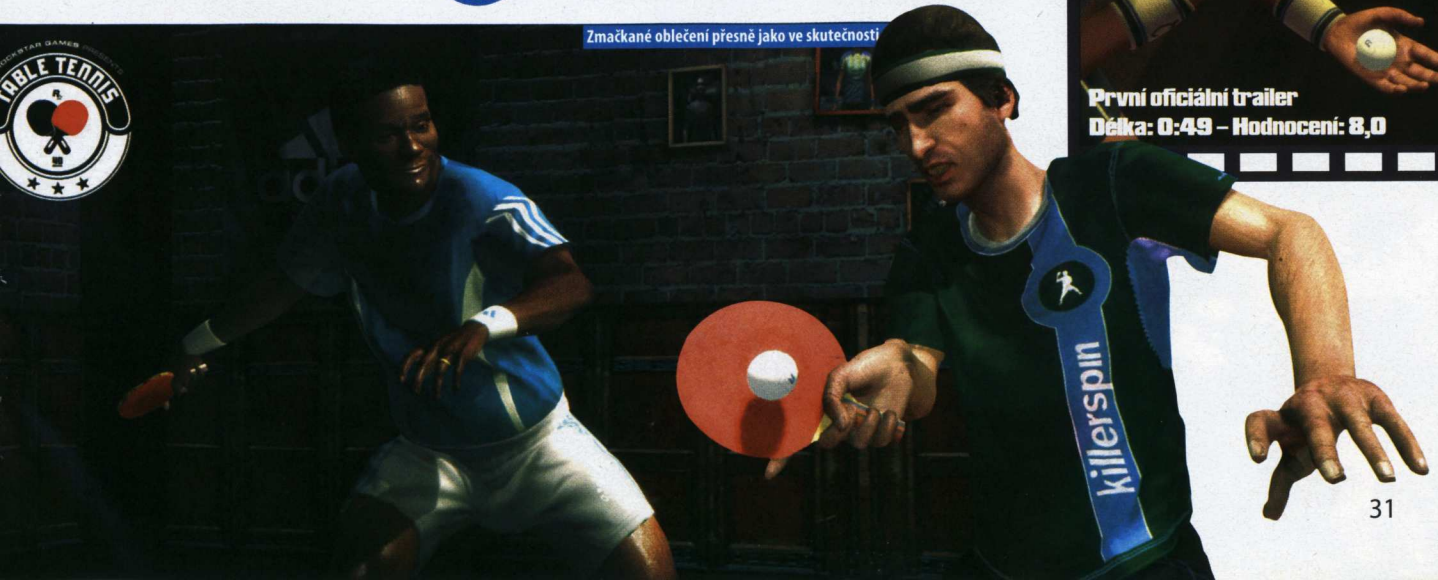
Table Tennis nebude atakovat místa na božském Olympu; slibuje ale být atraktivním sportovním titulem, který ovládne váš volný čas. Po prvních hodinách hraní mu to bezvýhradně věříme.

Obrázky z Table Tennis vypadaly působivě: v pohybu je vše mnohem lepší!

INFO

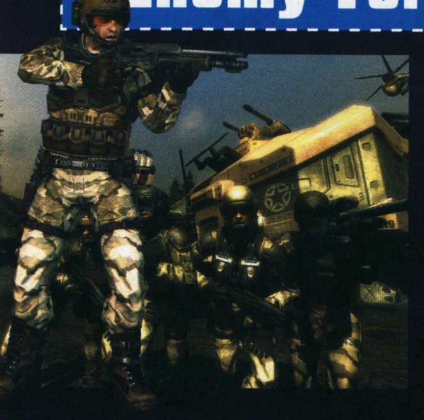
Platforma Xbox 360
Žánr Sportovní
Výrobce Rockstar San Diego
Vydavatel Rockstar Games
Homepage
www.rockstargames.com/tabletennis
Datum vydání 26 5 2006

První oficiální trailer
Délka: 0:49 – Hodnocení: 8,0



Zmačkané oblečení přesně jako ve skutečnosti

Enemy Territory: Quake Wars



Země, rok 2060. Stroggové, rasa nájezdníků a kyborgů, zaútočili na největší pozemská města a během několika chvil je přeměnili v doutnající ruiny. Stroggská armáda si podmanila značnou část lidstva; ty, jež měli smůlu a nájezdy přežili, použila jako nové vojáky nebo jako stravu bohatou na proteiny. Vojáci GDF (Global Defense Force) jsou poslední nadějí lidstva na přežití coby samostatné rasy.

Enemy Territory: Quake Wars je zasazen do vesmíru her Quake, nicméně dějově nenavazuje na již vydané díly. Naopak. QW jim předchází. Děj se odehrává na Zemi v prvních měsících války se Stroggy. A přestože QW bude čistě multiplayerovou týmovou střílečkou, autoři slibují, že i příběh zde bude hrát svou roli.

Hra bude o boji dvou skupin hráčů (GDF a Stroggové) proti sobě navzájem. Jednotlivé mapy by měly pojmout naráz až 32 lidí. Úkoly ale nejsou o získávání fragů či krádežích nepřátelské vlajky. Každá mapa nabídne sérii úkolů pro obě strany, které musíte postupně plnit – a vítězem se stává ten, kdo to dokáže jako první, nebo kdo jich splní v časovém limitu více.

Obě strany se od sebe liší ve výzbroji i taktickém přístupu, nicméně něco mají společného: povolání. Ve hře jich najdete celkem pět a každé s sebou nese speciální schopnosti. Navíc je lze měnit během boje – jen musíte dojít do své základny. Základním povoláním je voják, který dokáže používat nejsilnější zbraně ve hře. Další variantou může být medik, jenž umí léčit či oživovat spolubojovníky. Inženýr pro změnu zvládne opravovat vozidla – a hlavně jen on může splnit většinu úkolů (umí obsadit základnu). Field Ops povolává leteckou podporu, může si objednat dělostřelectvo či doplňovat kolegům munici. A Ranger má k dispozici odstřelovací pušky. Ve hře bude navíc k dispozici 40 různých vozidel a vznášedel.

A samotné hraní? Mapy, které jsem měl možnost vyzkoušet, byly skvěle navržené, co se level designu týče. Jejich princip je jednoduchý: jdete-li pěšky nebo jedete-li v normálním autě, můžete se pohybovat prakticky kdekoli, ale překážky (ploty, kaňony...) nepokoříte jinak než pomocí připravených bodů. Při jízdě v těžké bojové technice jsou vaše možnosti omezenější (potřebujete dostatečně široké cesty). Naopak pro lehká vozítka je zde celá řada zkratek v podobě skokánků a dalších drobností. Pokud se vám do rukou dostane vrtulník, můžete přepravit vojáky prakticky kamkoli na bojiště.

Během hraní je třeba dávat pozor doslova na vše. Je hezké, že zablokujete postup stroggských tanků zničením mostu (ten lze časem opravit), ale k čemu to, když mezitím několik nepřátel na bugi-nách obsadilo vaši základnu? Platí to i obráceně. Můžete využít, že se v pevnosti soupeř sice opevnil, ale neobjednal protileteckou obranu. Vrtulníky se přímo nabízejí…

Hrát QW je díky širokým možnostem opravdu zážitek, navíc umocněný nádhernou grafikou. Vše má neuvěřitelný spád – bojová linie se stále mění, je potřeba sledovat všechny možné varianty nepřátelských útoků. Neustále se něco děje, neustále je třeba být ve střehu a neustále je proč hrát dál.

Zničíte most a zabráníte postupu nepřátelských tanků? Protivník se dostane do vaší základny druhou stranou na rychlých buginách

Stroggská věda

Stroggská technologie je nesrovnatelně vyspělejší než cokoli, čím může disponovat lidstvo. Podobně je na tom i oblast výzkumná, v níž Stroggové těží také ze svého opovrhování jakýmikoli etickými zásadami. Navíc přejímají jakoukoli novou technologii, na niž narazí – a protože potkali již hodně druhů, i zde mají nad lidstvem navrch.

Stroggové našli využití tzv. „černých děr", díky nimž mohou jejich vesmírné lodě cestovat rychleji než světlo, a dokázali vyvinout teleporty, které umožňují okamžitý přesun stroggských vojáků či strojů v prostoru. Jejich jedinou slabinou je vášeň pro boj – žijí, aby bojovali. Tomu je podřízen i veškerý výzkum, který ignoruje cokoli, co se nezdá být vojensky využitelné.

Martin Boček, šéfredaktor Doupě.cz
Honki no tatakau misetemoraoze! (hraní her ho vůbec neovlivnilo)

Stroggská základna v celé kráse

TRAILER

E3 2006 trailer
Délka: 2:26 – Hodnocení: 6,6

INFO

- **Platforma** PC
- **Žánr** MMOFPS
- **Výrobce** Splash Damage
- **Vydavatel** Activision
- **Distributor v ČR** CD Projekt
- **Homepage** www.enemyterritory.com
- **Datum vydání:** 3. čtvrtletí 2006

Enemy Territory: Quake Wars

\+
- Variabilní hratelnost
- Nutnost taktického uvažování
- Ohromující grafika
- Dvě odlišné strany

\-
- Hardwarové nároky
- Odložení data vydání

Skvěle vypadající multiplayerová řežba, stavící hlavně na grafice, designu misí a… zábavnosti. Co chcete víc?

Takže uděláme to takhle…

Alone in the Dark: Near Death Investigation

Pojďte se bát. Pojďte hledat pravdu o tom, co je po smrti. Pojďte pátrat po neuvěřitelných pravdách. Pojďte... Pojďte zkusit tohle všechno přežít

Martin Boček, šéfredaktor Doupě.cz
Honki no tatakau misetemorauze! (hraní her ho vůbec neovlivnilo)

Alone in the Dark vyšel v roce 1992 – a znamenal průlom. Kromě toho, že se jednalo o jeden z prvních survival hororů, šlo také o jednu ze dvou prvních her, která používala polygonové postavy na předrenderovaném pozadí. Jedno s druhým, navíc ve spojení s neuvěřitelnou hratelností, dalo vzniknout legendě. Ačkoli z dnešních hráčů si původní AitD trilogii pamatuje málokdo, stále ještě má její jméno zvuk. Když jej vyslovíte, nese se v něm jistý příslib. Příslib strachu, temnoty a nadpřirozena. A ďábelské hratelnosti.

Lokace jsou opravdu impresivní

Každá z epizod hry bude obsahovat upoutávky ve stylu „stalo se v minulém díle" a „příště uvidíte"

Děj připravovaného AitD se bude odehrávat v současnosti, nicméně hrdina se jmenuje Edward Carnaby – stejně jako hlavní postava prvních AitD, které se však odehrávaly na konci dvacátých let minulého století. Přesto se v obou případech jedná o téhož muže. V nejnovějším pokračování série však rozhodně nebude o 80 let starší.

Edward se ocitá v newyorském Central Parku a postupně se zaplétá do vyšetřování jistých paranormálních událostí. Jeho pátrání by mělo nakonec odhalit pravdu o tom, co nás čeká po smrti. Příběh bude vyprávěn v jakýchsi epizodách a autoři jeho průběh přirovnávají ke sledování seriálů typu 24 hodin, na rozdíl od klasického vyprávění děje, které připomíná filmy. V praxi by měla být hra rozkouskována do časově omezených úseků dlouhých asi 30 minut.

Každá pasáž bude striktně oddělena od zbytku hry. Nejenže bude obsahovat klasické videosekvence, ale také upoutávky ve stylu „stalo se v minulém díle" a „příště uvidíte". Autoři chtějí tento postup využít zejména k navození atmosféry dané dějové části a k tomu, aby pro hráče nebylo těžké udržet si přehled o ději.

Alone in the Dark nabídne mix žánrů. Čeká nás adventurní prozkoumávání lokací a řešení logických puzzlů; užijeme si situací, kdy bude potřeba se opatrně plížit a hledat bezpečné cesty kolem nepřátel; budeme jezdit, utíkat či bojovat v autech – a samozřejmě se dočkáme i bojů. Ty budou z pohledu třetí osoby a spíše než na střelné zbraně by se měly zaměřit na boj tváří v tvář.

Po grafické stránce hra vypadá úžasně. Nejde jen o kvalitu grafiky, která by měla být na úrovni titulů jako Crysis či Assasin's Creed. Kromě technické kvality by vizuální stránka měla sloužit zejména k navození (hororové) atmosféry – a minimálně z dosud prezentovaných ukázek se v tomto aspektu hra exceluje. Atmosféra je prvkem, na němž hodlají stavět. Každá z jednotlivých epizod by měla přinést drobné úpravy ovládání i grafiky, vždy přizpůsobené aktuálnímu dění a úkolu. V případě prvního dílu, kdy je Carnaby zajat skupinou ozbrojených mužů, budete vše sledovat z vlastního pohledu a budete moci dokonce otevírat a zavírat oči.

Z podobných detailů bychom se měli těšit každou chvíli.

AitD vypadá jako jeden z nejzajímavějších projektů, jaký se v současné době připravuje. Přirozené herní prostředí, které svými možnostmi připomíná GTA; atmosféra, která si nezadá s horory; a strhující hratelnost. To jsou prvky, které ho ve zkratce charakterizují. Nyní již nezbývá než doufat, že se autorům povede vše dotáhnout do zdárného konce a že přislíbené novinky se předvedou v takovém světle, v jakém se nám v roli nezávislých pozorovatelů jeví. Protože pokud ano… no, však vy víte.

Alone in the Dark: Near Death Investigation

+ Atmosféra
Sami ve tmě
Unikátní hratelnost

– Kombinace různých žánrů nemusí vyjít
Epizodní dělení děje

Hororová hra, která se pokusí nabídnout vše. Vše, co byste od pokračování zakladatele žánru survival hororů očekávali a ještě něco navíc.

INFO

Platforma PC, PS3, Xbox 360
Žánr Survival horor
Výrobce Eden Studios
Vydavatel Atari
Vydavatel v ČR Seven M
Homepage Prozatím není
Datum vydání 2007

TRAILER

E3 2006 trailer
Délka: 1:53 – Hodnocení: 8,9

Průměrný dům, průměrná kuchyně, průměrný život

Heavy Rain

Nová akční adventura od tvůrců Fahrenheit a emoce v reálném čase

INFO

Platforma PC, PS3
Žánr Herní thriller
Výrobce Quantic Dream
Vydavatel Neoznámeno
Homepage www.quanticdream.com
Datum vydání Neoznámeno

Quantic Dream pořádně rozčeřili stojaté vody originálních titulů. Jejich Fahrenheit vcelku bez skrupulí zbořil veškeré zažité koncepce tvorby her. Hra, která ani hrou nebyla: tak by se dal Fahrenheit stručně shrnout. Byl to fascinující interaktivní film, příběh, jemuž hráč jen dává směr namísto toho, aby se přímo podílel na každém jeho detailu. A aby toho nebylo málo, „hrálo" se za více postav, na příběh jsme tedy nahlíželi ze dvou zcela rozdílných pohledů (pohledu stíhaného a vyšetřovatelů).

Proč o tom mluvím? Jsou to právě lidé z Quantic Dream, kteří na E3 předvedli jednu z nejzvláštnějších herních ukázek. O Heavy Rain se neví vlastně nic. Tedy, bude to opět jakási zvláštní odrůda akční adventury a chystá se pro PC a PS3. Přesto se šlo od ukázky jen stěží odtrhnout a mnozí na ni fascinovaně koukali pořád znovu a znovu. Proč?

Pětiminutová prezentace ukazovala virtuální casting na ženskou roli v připravovaném filmu Heavy Rain. Mladá žena vstupuje do bíle vymalovaného castingového studia a usedá na židli. Je viditelně nervózní – viditelně proto, že to vnímáte z výrazu jejího obličeje, z gestikulace i samotného držení těla. Slečna říká, že jí je čtyřiadvacet a jmenuje se Mary Smith. Větší zkušenosti s herectvím nemá, nemůže si dovolit kurz herectví nebo něco podobného. Ale viděla spousty filmů, miluje je a chce hrát. Text se naučila. Klapka, jedeme.

Vytrysknou jí slzy, jež pomalu stékají po tváři

Už nejsme ve studiu, nahradila jej obyčejná, nevýrazná kuchyně. Je slyšet déšť a občasné hřmění. Mary sedí na židli a vzpomíná na setkání se svým mužem. Bylo to před divadlem a tehdy také pršelo. Nabídl jí deštník – kdo by tehdy řekl, že se ti dva nakonec vezmou? A kdo by tehdy řekl, do jaké šedi jejich vztah spadne. Stereotyp, absence touhy po čemkoli; průměrný život v průměrném domě. S tím vším by se Mary smířila, kdyby její muž nezačal chodit z práce později a později.

Popisuje pak, jak manžela sledovala až k hotelu, kde měl schůzku s milenkou. Její svět se zhroutil, šla domů a brečela celé hodiny. Pokud je tohle všechno, co život nabízí, už tu nechce být. Vytahuje ze dřezu revolver a přikládá ho ke spánku. Vytrysknou jí slzy, jež pomalu stékají po tváři. Ale ne, ona přeci není tím, kdo za všechno může. Výraz v obličeji se rozjasňuje, zatímco se v hlavě rodí jednoduchý plán.

Na muže čekala dlouho do noci. Ten samozřejmě nic netušil a dělal hodně překvapeného, když na něj vytáhla zbraň. Myslel si, že ho jen tak straší. Myslel si, že nemá odvahu stisknout spoušť. Ale Mary mu se stupňujícím vztekem vyčítá všechny lži, další slzy jí plní oči, až nakonec přijde předvídatelný výstřel.

Vracíme se do studia, kde se Mary nedočkavě ptá, jaká byla a jestli má šanci. Pánové taktně odpovídají, že to bylo velmi pěkné a že se jí určitě ozvou. Mary s poněkud zklamaným výrazem odchází, zatímco pánové za kamerou už s ní pro roli nepočítají.

Video je u konce a zůstává po něm zvláštní pocit. Po technické stránce jde o malou revoluci. Prezentace běžela v 1080 HD rozlišení a vypadala fantasticky. Pohyby herečky jsou nasnímány pomocí motion capture, synchronizace mluveného slova se rty je precizní a odpovídá zvláštně laxní výslovnosti postavy, pohled na Maryiny vlasy snese srovnání s filmovým Final Fantasy: Esence života. Hudba parádně dokresluje atmosféru a bezchybně reaguje na dění na obrazovce.

A vše je počítáno v reálném čase. Obvykle jsou technologické ukázky připravovány jinak – nachystá se scéna a tu pak počítač dlouhé hodiny počítá a vykresluje, načež vznikne fantastické video. To však není tento případ. Návštěvníci E3 mohli snadno měnit barevná schémata celé scény: černobílé, sépie, noční vize a další možná nastavení byla k dispozici. K tomu si připočtěte efekty jako třeba HDR. Po grafické stránce se je opravdu na co těšit.

Jádro prezentace je však také v emocích, jež brilantně vykresluje; troufám si říct, že něco takového jsme zatím v real-time renderované grafice neviděli. Ve spojení se scénáristickými schopnostmi Quantic Dream je možné Heavy Rain vyhlížet s nemalým očekáváním, a to i přes minimum informací, které je zatím k dispozici.

Heavy Rain

\+ Reálně vykreslené emoce
Pokrok v animaci postav a jejich mimiky
Osobitý přístup k žánru

\- Nedostatek bližších informací

Autoři jedné z nejosobitějších her poslední doby chystají další kousek. A podle všeho je čas začít se pomalu těšit.

Slzy, vrásky – vše renderováno v reálném čase

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době zase chvíli pilný student

Haze

Mantel Corp vám dá akci. Mantel Corp vám dá nejlepší zbraně, jaké existují. Mantel Corp vám dá šanci stát se hrdinou!

Haze je připravovaná střílečka Ubisoftu, kterou pro něj programují tvůrci TimeSplitters. To jsou asi jediné oficiálně potvrzené informace, které máme v tomto okamžiku k dispozici. Nicméně prezentace, kterou jsme měli možnost vidět na E3, dává prostor celé řadě spekulací a současně poskytla spoustu nepřímých zpráv jak o hře samotné, tak o příběhu.

Mantel Corp je nadnárodní organizace, která se původně zaměřovala na prodej zbraní i léků a prováděla výzkumy na poli medicíny. Zlom nastal, když její vědci objevili Nektar. Nektar, na němž nyní stojí 60 % obratu společnosti – a ten je gigantický. Nektar, díky němuž dokázala vybudovat neporazitelnou armádu. Nektar, díky němuž má Mantel Corp stoprocentní důvěru OSN i NATO a díky němuž je soukromá armáda společnosti mečem i štítem demokracie. Nektar, díky němuž má Mantel Corp moc…

Nektar je droga. Nenávyková, bez vedlejších účinků, absolutně bezpečná. Podporuje rychlou regeneraci organizmu, zlepšuje postřeh, zvyšuje rychlost, takže je ideální pro vojáky. Díky němu – a díky zbraním vlastní výroby, které jsou nejlepší na světě – jsou vojáci Mantel Copu neporazitelní. A většina z nich si to patřičně užívá. 90 % by na svém životě nic neměnilo, jen by chtělo víc akce. 10 % by prostě chtělo víc akce.

Tolik alespoň říkají tiskové zprávy, propagační letáky a náborové reklamy Mantel Corpu v době, kdy se hra odehrává – tedy někdy kolem roku 2031. Její jednotky bojují všude tam, kde se k moci dostane diktatura, zasahují proti sídlům teroristů a šíří a brání demokracii po celém světě. Ale jak se zdá, je to jen jedna strana pravdy.

Náznaky, které se na prezentaci objevily, ukazují, že Nektar není zcela bez vedlejších účinků. Je pravděpodobné, že tyto nejsou náhodné, ale plánované. Z krátkých záblesků během bojových herních ukázek se zdá, že Nektar jednak je návykový, a také způsobuje iluze. Vidiny. Zkresluje vnímání reality. A to velmi cíleným způsobem.

Jinak si nelze vysvětlit momenty, kdy se okolní zelená džungle plná života na chvíli proměnila v ruiny vesnice a kdy se z nepřátelského vojáka s perfektní výzbrojí stal rolník v tílku místo neprůstřelné vesty a s pistolkou namísto samopalu.

Příběh ale není vše. Samotný Haze bude střílečkou ve stylu Halo, jen v jiném prostředí. Na rozdíl od Halo budete bojovat na Zemi blízké budoucnosti se zbraněmi, které jsou sice vylepšené, nicméně které vycházejí z výzbroje současných armád. Korunní akci od Microsoftu bude podobný hlavně vzhled ukazatele života. Ve hře nejsou žádné lékárničky – není jich potřeba. Nektar regeneruje váš život velmi rychle, stačí jen chvíle klidu a jste zase jako noví.

Ve hře navíc nejste sami – jste součástí zásahové jednotky. Vaši spolubojovníci jsou ovládáni AI a toho, co jsem měl možnost vidět, je inteligence na slušné úrovni. Podle potřeby se schovávají za překážky, kryjí se navzájem střelbou či kouřovými granáty, ustupují, snaží se své nepřátele obejít a překvapit zezadu. Chovají se tak, jak by člověk od vojáků očekával. Nicméně i kdyby se vám inteligence vašich spolubojovníků nepozdávala, není problém. Hra bude podporovat multiplayer, a to i v rámci klasické příběhové kampaně.

Po grafické stránce vypadá Haze povedeně – nebál bych se jej dokonce přirovnat k připravovanému projektu Crysis. Podíváte se jak do interiérů, tak i do exteriérů, a to v několika různých prostředích. Celkově se, jak se zdá, opravdu máme na co těšit. Herní principy pode všeho ničím nepřekvapí; Haze nicméně má potencionál nabídnout slušný příběh, hezkou grafiku a – doufejme – i kvalitní hratelnost.

Martin Boček, šéfredaktor Doupě.cz
Honki no tatakau misetemorauze! (hraní her ho vůbec neovlivnilo)

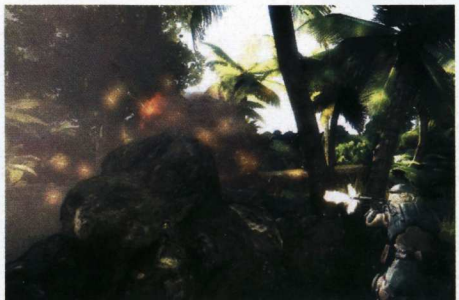
Haze

\+ Specifické iluze vyvolané Nektarem
Grafika na úrovni Crysis
Příběh okolo všemocné korporace

\- Nesplnění slibů
Přinese hra něco nového?
Vedlejší účinky Nektaru

Akční FPS z budoucnosti, která podle všeho nabídne nejen zajímavou hratelnost a úžasnou grafiku, ale i slušný příběh.

90 % vojáků Mantel Corp by na svém životě nic neměnilo, ale chtělo by víc akce. 10 % by prostě chtělo víc akce



INFO

Platforma PC, PS3, Xbox 360
Žánr FPS
Výrobce Free Radical
Vydavatel Ubisoft
Homepage www.hazegame.com
Datum vydání 1. čtvrtletí 2007

Přetechnizované město budoucnosti, jen tam v dáli se skrývá matka příroda

Kamil Gric, šéfredaktor
Kouření dělá polovinu dobrýho člověka

Silný příběh potřebuje silnou výpravu

Tiberium Wars slibuje kromě klasické hratelnosti, okořeněné moderními prvky a grafikou, také návrat původní výpravy série. Příběh nám bude prezentován formou full-motion video (FMV) sekvencí, které nebudou pouze vyplňovat prostor mezi misemi, ale také v jejich průběhu. Jedno ze dvou videí, prezentovaných na E3, nám představilo příběh z perspektivy jednoho z hlavních hrdinů, biochemika na straně GDI, který byl svědkem transformace celé planety. Silná slova ze strany autorů, podle nichž budou hrát sekvence důležitější roli než v jakékoliv strategii posledních let, se prozatím naplňují.

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Návrat ke kořenům je zatím v nedohlednu

INFO

Platforma PC
Žánr Strategie
Výrobce Electronic Arts
Vydavatel Electronic Arts
Homepage
www.commandandconquer.ea.com
Datum vydání 2007

Command & Conquer 3 Tiberium Wars vzbuzoval mnoho otázek. Na ty zásadní vám můžeme po zhlédnutí E3 verze odpovědět už nyní. Za prvé: Vývojáři přiznávají, že jsou stále na začátku vývoje a prakticky nemají, co veřejnosti (ba ani novinářům) prezentovat. Za druhé: Na vlastní oči jsme viděli aktuální build hry, který prezentoval základní herní mechanismy a především grafiku, o níž bude řeč nejčastěji. Za třetí: Nespatřili jsme žádný interface ani žádné nitky, kterých bychom se mohli chytnout a vypátrat více, než nám tvůrci chtěli odhalit. Držet se můžeme pouze těch indicií, které již známe z tiskových prohlášení. Command & Conquer 3 Tiberium Wars bude návratem ke kořenům série: a stejně se jeví i podle prezentace tvůrců.

Zasvěcení do konfliktu a dalších problémů vám nabídla dvoustránková novinka Michala Aclera v minulém Doupěti a já její funkci nebudu suplovat – tisíckrát opakovat jedno a to samé ztrácí význam. Prozradím spíše to, co jste doposud nevěděli, nebo mohli maximálně tušit. Grafická výjimečnost hry se potvrzuje i za běhu, kdy je kladen nebývalý důraz na detailnost jednotek a pověstný wow dojem, vyvolaný řadou atraktivních efektů. Pod helikoptérami se realisticky víří vzduch a prach, stejně tak za sebou tank nechává čitelnou stopu a tuny prachu, ve kterých na okamžik zmizí i část okolí.

Vynikající je práce s prostředím jako celkem, ačkoliv jeho vizuální ztvárnění na první pohled neokouzlí (jak by také mohlo, je rozdíl mezi lákavými pralesy Crysis a pustinou zdecimovaného světa). Zničený povrch planety Země se omezuje na šedivé a béžové odstíny, jež se ale mají čile k světu a v běhu vypadá hře přesně tak, jak jsme si ji představovali. Svět Tiberium Wars se dělí do tří obrovských zón. Modrá je oázou klidu i míru, jíž se tiberium postupující s ničivou rychlostí vyhnulo. Ve žlutých zónách můžete pozorovat první výsledky jeho zkázného díla, v nebezpečných červených je celý povrch pokryt tiberiem (jež ovlivňuje také lokální počasí).

Dobrou práci s prostředím symbolizují další prvky. Za všechny zmiňme situace, kdy tank přejíždí přes terénní nerovnost (typicky kopeček) a jeho pásy se věrohodně přizpůsobí povrchu. Zůstanou přilepeny k zemi, i když se nachází na zlomu kopce. Ve výsledku má hráč pocit, že tank jede po skutečném povrchu a neplave po ploše vyznačené tvůrci.

Smysl pro detail provází i destrukci budov. V první fázi se před vámi rozprostře atraktivní podívaná plná výbuchů, kterou charakterizuje odpadávání stěn a kusů budovy, aby se ve finále o pár tun chudší kostra sesunula k zemi a nechala za sebou viditelné trosky. Na to nejdůležitější ale odpověď neznáme – jak se nové C&C skutečně hraje. Jisté je, že ovládání vypadá intuitivně a tvůrci se zřekli jakýchkoliv významných změn konceptu. Tiberium Wars by tak mělo být pravověrnou strategií ze světa C&C v nové grafice. Po až příliš dlouhé době experimentů a levobočků si ani víc nemůžeme přát.

Pod helikoptérami se realisticky víří vzuduch a prach

Ruiny rozbombardovaných budov vypadaji působivě

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

+ Návrat ke kořenům série
+ Grafické hody
+ Atraktivní výprava
+ Filmečky, prolínající herní děj

– Nedostatek inovací
– Grafika na úkor hratelnosti

Command & Conquer 3 Tiberium Wars na naše dveře zaklepou nejdříve v roce 2007. Viděli jsme je už dnes, stále ale zůstává hora nezodpovězených otázek, které teprve rozhodnou o úspěchu, či neúspěchu hry.

Final Fantasy XIII

Nespoutaná fantazie potřinácté, překonávající další hranice představivosti hráčů

Zatímco současná generace největší RPG ságy všech dob se uzavře až na konci tohoto roku (kdy do USA a Evropy dorazí anglická verze dvanácté Final Fantasy pro Playstation 2), armáda návrhářů, grafiků a programátorů již nějakou dobu pracuje na otevření nové generace Final Fantasy. Cílem lidí stojících za touto sérií vždycky bylo vyprávět ty největší příběhy. A nová generace Final Fantasy dostane díky grafickému výkonu Playstation 3 prakticky stejné nástroje, jaké má k dispozici jakýkoliv film. Možná že to ještě pořád není fotorealismus, ale úroveň detailů již rozhodně dosáhla hodnot měřitelných se skutečným světem.

Zatímco některé účastníky E3 2006 zaskočilo samotné oznámení nového plnohodnotného pokračování Final Fantasy (vzhledem k tomu, že dvanáctý díl se připravoval dobrých pět let a ještě ani nevyšel mimo Japonsko), jiné zaskočilo oznámení rovnou trojice her Final Fantasy XIII. Pod názvem Fabula Nova Crystallis se skrývá trilogie, složená ze samotné ústřední hry pro jednoho hráče, dále ovšem z multiplayerové online verze (pravděpodobně půjde o MMORPG v tradičním smyslu slova) a poslední dílek skládačky tvoří verze pro mobilní telefony. Zasvěcení ovšem vědí, že nová generace her pro novou generaci konzolí je natolik nákladná záležitost na výrobu (množství potřebné grafiky atd. se zvýšilo několikanásobně), že podobné kroky pro zvýšení zisku jsou prostě jediným způsobem, jak vůbec něco tak obřího, jako je Final Fantasy pro next-gen konzole, vyrobit – a neprodělat na tom. Můžeme tedy očekávat, že trojice her bude navzájem propojena, a kdo bude chtít získat ucelený obraz o herním příběhu, světě a postavách, ten bude muset investovat do celé trilogie.

Hra byla na E3 představena formou krátkého traileru, který ovšem stačil k tomu, aby o jeho obsahu napsal japonský herní časopis Famitsu asi deset stran dohadů. FF XIII bude očividně výrazně míchat futuristickou techniku (hlavní hrdinka má antigravitační prsteny, kterými získává v soubojích výhodu nad přesilou – může totiž praktikovat neskutečnou akrobacii speciálních pohybů a útoků, takže také souboje jsou mnohem větší, rychlejší, dynamičtější) s tradičním fantasy stylem a nádhernou pohádkovou přírodou. Hra vzniká pod vedením veterána Tetsyo Nomury (design FF VII, VIII, X), takže se můžeme spolehnout na nejvyšší kvalitu.

Tajemná hlavní hrdinka FF XIII určitě nebude putovat sama

Grafika ve hře překoná současné CG filmy

Souboje jsou mnohem větší a zároveň rychlejší

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Mile nachozené na E3 si léčí na pohovce se svým Xboxem

Připravované hry ze série Final Fantasy
Největší RPG sága se rozrůstá geometrickou řadou

Final Fantasy (mobilní telefony)
Remake úplně původní hry s usnadněným ovládáním pro mobilní telefony.

Final Fantasy III (NDS)
Kompletně 3D přepracovaná verze jediného dílu, který doposud nevyšel v angličtině.

Final Fantasy V a VI (GBA)
Kapesní verze mimořádně oblíbených dílů série s technicky působivou grafikou i hudbou.

Final Fantasy VII: Before Crisis (mobilní telefony)
Akční RPG, vyprávějící příběh jednotky Turks před událostmi FF VII.

Final Fantasy VII: Crisis Core (PSP)
Návrat FF VII ke kořenům: plnokrevné RPG ve stylu FF VII, vyprávějící příběh Zacka, nejlepšího přítele hlavního hrdiny FF VII.

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus (PS2)
Překvapivě výpravná a zábavná střílečka z třetího pohledu.

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus – Lost Chapter (mobilní telefony)
Graficky překvapující doplněk k akci ze třetího pohledu.

Final Fantasy VII: Advent Children (film)
Vychází na DVD a UMD, jde dost možná o technicky i vizuálně nejúchvatnější počítačově tvořený film současnosti.

Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urghan (PS2, PC, X360)
Již třetí datadisk rozšiřující první MMORPG hratelné napříč platformami.

Final Fantasy XII (PS2)
Plnohodnotné pokračování hlavní linie ságy.

Fabula Nova Crystallis:
- **Final Fantasy XIII (PS3)**
- **Final Fantasy XIII: Versus (PS3)**
- **Final Fantasy: Agito (mobilní telefony)**

Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers (Wii)
Pokračování úspěšné bokovky z konzole Gamecube.

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates (NDS)
Blíže neurčený soukmenovec linie FF pro Nintendo.

Návštěvníky E3 zaskočilo oznámení celé trojice her Final Fantasy XIII

Final Fantasy XIII

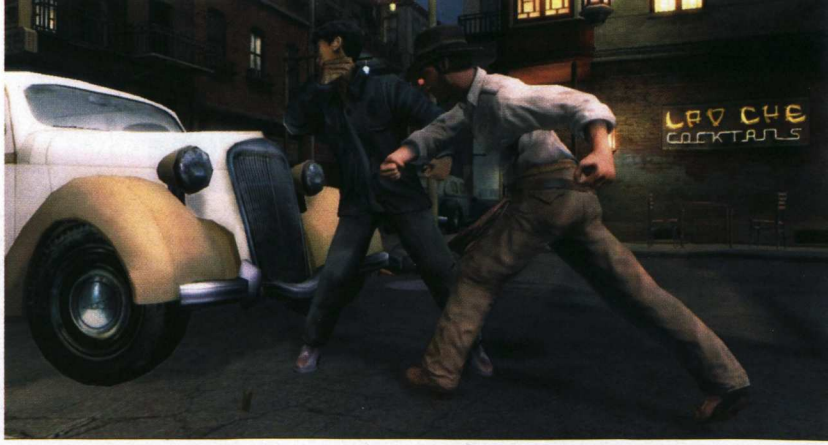
+
- Ohromující grafika
- Nespoutaná fantazie
- Inovativní soubojový systém

–
- Americké klišé
- Zastaralá elektronická hudba

Final Fantasy vždy znamenala obrovský svět, strhující příběh a vizuální zázraky. S technologií Playstation 3 se magie této ságy posune na docela novou úroveň. Teď na to ale zapomeňte, nebo vám koncem roku vydaná Final Fantasy XII pro současnou generaci konzolí nebude stačit.

INFO

Platforma PS3
Žánr RPG
Výrobce Square-Enix
Vydavatel Square-Enix
Distributor v ČR Neoznámeno
Homepage www.square-enix.co.jp
Datum vydání Neoznámeno



Indiana Jones 2007 (pracovní název)

Když bič vstoupil ve svazek manželský s kloboukem, z jejich potomka povstal magnet na neuvěřitelná dobrodružství, která příští rok již poněkolikáté zavítají na obrazovky. Jaký bude dr. Jones po letech?

LucasArts se pustili na tenký led, když na E3 hrdě vyrukovali s technologickým demem nových dobrodružství světově nejproslulejšího archeologa. Indy na sebe okamžitě strhl veškerou pozornost, ovšem jeho vydání je plánováno až na konec příštího roku. To může vést ve spojení s faktem, že autoři mají doposud v rukou pouze hrubé obrysy hry (ani výstavní předváděčka mnohé neodhalila), k dlouhému napínání publika zakončenému typickým zklamáním „Na tohle jsme sakra tak dlouho čekali?" Nicméně nepředbíhejme více než tvůrci a soustřeďme se na hlavní premisy titulu, které jsou přitažlivé jako tvář nacisty pro Indyho pěst.

Autoři neskrývají, že se nový Indiana Jones vydá mnohem akčnější cestou než kdykoliv dříve

Prvním lákadlem je jméno George Lucase, jenž se podepsal na scénáři zavádějícím hráče v epické honbě za starobylými artefakty do všech koutů světa. Novogenerační titul se bude odehrávat roku 1939, rok po filmové Poslední křížové výpravě, což do jisté míry předznamenává Jonesovy úhlavní nepřátele – nacisté se vrátí v plné polní a spolu s nimi i jejich chuť po mocných relikviích. Hra se však nebude hemžit pouze padnoucími zelenými uniformami, ale rovněž lokálními přisluhovači Třetí říše v různých částech zeměkoule, kam se hráč vydá, takže v americkém San Franciscu budeme bojovat proti kolaborujícím Číňanům apod.

Autoři ve svých prohlášeních neskrývají, že se nový Indiana Jones vydá mnohem akčnější cestou než kdykoliv dříve s velkým důrazem na efektnost a dynamiku veškerého dění. Sám Lucas by ve hře rád viděl adrenalinové scény typu honičky v důlních vozících z Chrámu zkázy nebo potyčky uvnitř a na povrchu uhánějícího tanku podobně jako v Dobyvatelích ztracené archy. Není zřejmé, jak velký podíl hry budou ve finální verzi předskriptované sekvence skutečně tvořit, ovšem podle prezentované ukázky, zachycující bitku na střeše rozběsněné tramvaje, se jedná o skutečně lákavé zpestření. Indy se nebude muset starat pouze o to, aby se udržel na povrchu kodrcajícího stroje, ale bude nucen rovněž odrážet vlny Číňanů, kteří dotírají z neustále se přibližujících automobilů. Zajímavost scéně dodávaly jednak předem nadefinované kolize s objekty, kdy například tramvaj narazila do auta a to následně do budovy, ze které odpadla obrovská neónová tabule, ale především hlavní tahák autorů – lidské reakce protivníků režírované specializovaným enginem Euphoria.

Licencovaná technologie má umožnit všem herním postavám (tedy i Indymu), aby skutečně věrně využívaly svého prostředí. V běžné hře by protivník z popisované tramvaje prostě spadl. Zde se může zachytit, pokusit se vyšplhat zpět, nebo mu mohou dojít síly a skutečně sletí na asfalt, aby si okamžitě začal krýt hlavu před bolestivým pádem. Autoři demonstrovali schopnosti systému na provazovém mostě, kam umístili Indyho a most následně rozkmitali padajícím kamením. Jones začal máváním rukama udržovat rovnováhu a také přešlapovat po mostě, chytat se lan a podobně. Euphoria se má podepsat i na interakci postav. Ty nebudou pouze čekat, až se dostaneme do jejich blízkosti, aby se spustily algoritmy umělé inteligence, ale budou se volně pohybovat úrovní a podle stupně ostražitosti hráče vyhledávat, běhat pro posily, podle situace tvořit přepadové skupinky a následně nás obklíčovat. Funguje zde dokonce i zastrašování! To pokud jednoho nepřítele hezky s rozmachem praštíme dřevěnou židlí nebo prohodíme skleněnou výkladní tabulí.

Hratelnost Indiana Jonese má být silně zakotvena v kontaktních soubojích, jež se opět snaží být co nejpřirozenější. Nerozlučným bičem nepřítele nezabijeme, ovšem můžeme mu z ruky vyrazit zbraň nebo podtrhnout nohu. Stejně tak asi nejvíce používaná pěst nebude fungovat jako nabitá pistole, ale výtržníka pouze omráčí, jen aby Indy stihl popoběhnout a vyhledat cestu k úniku. Doktor Jones má ke slibované intenzivní filmové akci poměrně velký potenciál a bude zajímavé sledovat, nakolik jej tvůrci za bezmála rok a půl do vydání zvládnou dotáhnout k dokonalosti. Slibným krokem je převzetí veškerých prací verze na PS3 a Xbox 360 interními vývojáři v dílnách LucasArts, což hře zajišťuje bohaté finanční zázemí i mnoho talentovaných tvůrců, kteří se podíleli na ostatních hrách s Indym, počínaje slavnými adventurami Fate of Atlantis a dalšími. Pro majitele ostatních platforem budou připraveny alternativní verze zajištěné externími výrobci.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Učitvač žaluzií, které vyhánějí otravné sluníce z herního doupěte

INFO

Platforma PS3, PS2, PSP, Xbox 360, DS
Žánr Akční adventura
Výrobce LucasArts
Vydavatel LucasArts
Homepage www.indianajones.com/videogames
Datum vydání 2. pololetí 2007

Indiana Jones 2007

+ Je to Indy
+ Simulace života prostřednictvím Euphoria enginu
+ Adrenalinové sekvence

− Na Indyho příliš akční
− Vzdálené datum vydání

Nové dobrodružství slavného archeologa vsází na intenzivní akci, spád a zběsilou jízdu příběhem od George Lucase. Přesně tím uspěly původní jonesovské filmy. Vyjde to i hře?

164 stran za pouhých 99 Kč

KATALOG MOBILŮ

jaro/léto 2006

V PRODEJI OD 27. DUBNA!
VŠECHNY MOBILY NA ČESKÉM TRHU

- recenze všech mobilních telefonů na českém trhu
- kompletní parametry a ceny
- rady pro výběr mobilu
- průvodce bazarovými telefony

více než 300 mobilních telefonů!

Nejlepší rádce při výběru nového telefonu

To je pohoda! Ptáčci cvrdlikajú...

Caesar IV

Obrázky lhaly; ve skutečnosti vypadá ještě lépe

Po okolí se rozlétávaly virtuální jiskry, efekty pohlcovaly největší halu losangelského Convention Center a uprostřed všeho šílenství se skvěl malý ostrůvek klidu, svobody a herního vyžití, jenž kráčel proti proudu. Když jsme loni v Doupeti exkluzivně odhalili Caesar IV v rozhovoru, jenž jako první svého druhu na celém světě odhalil a potvrdil řadu detailů, ve skrytu duše jsme se báli. 3D grafiky, moderních trendů, jež by mohly hru negativně ovlivnit, a později zejména obávaných odkladů, o nichž se v posledních týdnech spekulovalo. Dobrá informace hned na začátek: Caesar IV nás svou přítomností poctí už v září letošního roku. Jak nám prozradili sami tvůrci při prezentaci hry, téměř veškeré herní mechanismy již byly dokončeny a pracuje se především na jejich dokonalém vyladění.

Přiznáváme ale, že při bližším pohledu na slíbené inovace Caesar IV neexceluje. Kromě nové dávky dobrodružství se pozornost soustředí zejména na grafické pozlátko, jež se tentokrát chlubí nápisem 3D. Věřte, nevěřte – vše vypadá ve skutečnosti ještě o třídu lépe než na obrázcích, jimiž nás tvůrci trpělivě krmili. Grafika využívá širokého spektra barev, čímž získává na živosti a dojmu skutečného, fungujícího světa. Zejména efekty v čele se zpracováním vodních toků a přírody se budete kochat po dlouhou dobu, ovšem s vědomím, že síla hry tkví jinde. Jisté je, že se ve světě čtvrtého dílu budete cítit jako doma – herní interface dává vzpomenout na slávu třetího Caesara a řada staronových ikonek vás v okamžiku upoutá. Prakticky nezměněna se zdá být i řada menu a obrazovek se statistikami, u nichž tvůrci opět vycházeli z úspěšného, staršího bratříčka.

Základy herních mechanismů čtvrtého dílu se dají shrnout prostě a jednoduše – kolem fungujícího ekonomického systému z třetího dílu postavili tvůrci důraz na jedince; obyčejného občana, jenž je součástí vašeho města. Koncept, který autoři využili už v předchozím Children of the Nile, se ale dočkal několika omezení a není tak komplexní a rozsáhlý – nakolik, to prozatím nejsme schopni posoudit. Novinkou je tak či onak propracovanost dopravního systému města, kdy se postavičky pohybují po ulicích plynule, čímž více než kdy dříve simulují dojem skutečného městského života. Přidána byla i známá možnost „sleduj svého občana", kdy se můžete vybrané postavičce pověsit za záda a pozorovat ji ve víru běžných činností.

Jinak je ale Caesar IV opět poctou klasickým budovatelským strategiím. Stavíte, plníte požadavky a potřeby občanů, to vše v roli guvernéra jedné z vám svěřených provincií. Stejně jako v minulosti i tentokrát budeme muset plnit přání svého vladaře jak na ekonomické, tak i politické a vojenské úrovni. Nebude to ale římský vládce jako spíše obyčejní občané vašeho městského státu, kteří vám zajistí prosperitu. Nejnižší vrstvu využijete k úkolům, jež jsou nezbytné pro zajištění základního provozu města, abyste v demokratickém duchu oškubávali boháče a jejich majetek posléze využili k dalšímu budování. Přehledná je infrastruktura města, kdy máte dokonalý přehled o spolupráci jednotlivých továren anebo snadno poznáte, jaký kulturní dopad má vámi vybudované divadlo. Vše je přehledné, snadno dostupné a vysoce informativní – přesně ve stylu, na nějž jsme zvyklí.

Takový tedy Caesar IV je. Stále je příliš brzy, abychom mohli práci vývojářského týmu hodnotit. Napadá nás mnoho otázek – náplň kampaně, možnosti diplomacie a další, na něž neznáme odpověď. Už dnes ale můžeme doporučit všem fanouškům, aby nechali obavy a strach odplynout neznámo kam; i v 3D grafice zůstává série Caesar stále svá. Pokud nám nevěříte, počkejte si na září letošního roku, kdy se čtvrtý díl nejoblíbenější budovatelské strategie objeví v redakci.

Vše je přehledné, snadno dostupné a vysoce informativní

Kamil Gric, šéfredaktor
Kouření dělá polovinu dobrýho člověka

INFO

Platforma PC
Žánr Budovatelská strategie
Výrobce Tilted Mill
Vydavatel Vivendi Games
Homepage www.caesariv.com
Datum vydání Září 2006

Caesar IV

\+ Návrat nejlepší budovatelské strategie
\+ 3D grafika
\+ Tvůrci se drží konceptu předchozích dílů
\+ Fungující ekonomika
\+ Řada atraktivních úkolů

\- Náplň kampaně
\- Nedostatek inovací

Caesar IV je poctou všem hráčům, kteří u předchozích dílů proseděli dlouhé hodiny. Pokud navíc do hry nevstoupí smůla nebo neuvěřitelná náhoda, dokáže se čtvrtý díl svým předchůdcům vyrovnat. Nemůžeme se dočkat září.

Vesničko má, středisková!

Army of Two

Ve dvou se to lépe táhne

Těžko, přetěžko se vymýšlejí inovace akčního žánru, když se z jeho pole každoročně sklízí bezohledně a sám žánr tím zmírá. Řada myšlenek přesto zůstává skryta v košíku s nápisem „nevyužito". Electronic Arts z něj vytahují riskantní kousek v podobě kooperativního Army of Two, jehož název obsahuje čitelné poselství. Nikoliv sami, ale se spolubojovníkem ve zbrani budete v blízké budoucnosti zasahovat proti terorismu a vůbec nebezpečím, která moderní svět nabízí.

Koncept Army of Two je zřejmý: postavit akční hru z pohledu person pohledu – i v něm však můžete svého kolegu ve zbrani navigovat. A to je pouze jeden příklad z mnoha.

Pravý rozměr získává hra (podobně jako multiplayerová klání v Counter-Strike a jemu podobných hrách) v okamžiku, kdy po boku živého hráče procházíte oblastmi, zabezpečujete je a podáváte si navzájem životně důležité informace. Řada vylepšení se ukrývá v oblastech, jakou je například slaňování. Zatímco jeden z dvojice drží lano a povoluje ho podle pokynů spoluhráče, ten při pomalém spouštění kontroluje situaci. V podobných okamžicích se herní obrazovka rozdělí na dvě poloviny tak, aby měli oba hráči dokonalý přehled o dění okolo. Další příklad? Pokud je jedna z postav postřelena, může ji druhá odvést do bezpečí, zatímco se zraněný parťák postará o dotírající nepřátele (jednoduše drží zbraň v nezraněné ruce a pouze střílí, zatímco zdravý voják ovládá pohyb „jednotky").

Dokonalým příkladem kooperativních možností je sniper mód. Pokud je aktivován u obou hráčů, hra rozdělí obrazovku na tři části. Zatímco v jedné vidíte oba vojáky z pohledu třetí kamery, další dvě zobrazují výhled přes mířidla jejich zbraní. Každý z dvojice si vybere jeden cíl, zaměří ho a za simultánního „3, 2, 1, pal" odstraní hned dva cíle zaráz.

Army of Two vzbuzuje při pohledu na zvolený koncept zřejmé obavy z kvality AI. Co víc, počítačem řízený spolubojovník má mít vlastní hlavu, pamatovat si vaše rozkazy a jednání a být připraven je kdykoliv odmítnout. V okamžiku, kdy se pokusíte ohrozit nevinného civilistu, zlikviduje vás, protože takové jednání odporuje zásadám. Pokud mu jakýkoliv váš záměr připadá nevhodný či netaktický, dá to nesouhlasně najevo. Jistě zajímavá myšlenka, kdy se i spolubojovníci stávají samostatnou osobností. Bojíme se ale, aby tím hra nepůsobila příliš otravně.

Bát se ale nemusíme klasických náležitostí v čele s audiovizuálním zpracováním, u nichž lze jen těžko očekávat selhání stran výrobce. Zklamání mohou být PC hráči, pro které se zatím konverze nechystá, naopak potěšeni všichni hračičkové, jež mohou využít rozsáhlých možností úpravy zbraní a výbavy obou postav. Síla Army of Two se ale skrývá v interakci hrdinů, která si prozatím nezadá s působivostí akčních snímků. Uvidíme, jak si s unikátní myšlenkou poradí hra jako celek. Škoda, že až v roce 2007.

Pokusíte se ohrozit nevinného civilistu? Spolubojovník vás zlikviduje, protože takové jednání odporuje zásadám

Army of Two

+
- Atraktivní koncept
- Řada originalit (sniper mód, slaňování)
- Umělá inteligence
- Nádherná grafika

–
- Hra jednoho hráče může být problematická
- Umělá inteligence

Kooperativní hraní dotažené až k dokonalosti, takové má být Army of Two. Prezentované ukázky ohromily, stejně jako vzbudily několik dosud nezodpovězených otázek.

Kamil Grič, šéfredaktor
Kouření dělá polovinu dobrýho člověka

Když dva se rádi mají

Být osamoceným hrdinou má své zřejmé nevýhody, a tak nám řada vývojářů dopřála silné parťáky ve zbrani, kteří s námi čelili dobrému i zlému. Těžko by se Harry Potter vymanil z desítek průšvihů, jichž se stal v Bradavicích součástí, jen těžko by starý dobrý Sam Fischer přežil bez své femmale fatale na druhém konci vysílačky. Army of Two nicméně klade na oba hrdiny stejný díl práce i zodpovědnosti. Může takový systém fungovat? Stále se nemůžeme zbavit pochybností.

INFO

Platforma PS3, Xbox 360
Žánr Týmová akce
Výrobce EA Montreal
Vydavatel EA
Homepage Prozatím není
Datum vydání 2007

VŠE PRO HRÁČE

Největší výběr profesionálních produktů předních světových značek k dodání přímo ze skladu

Nově skladem nejlepší světová herní počítačová myš

EXACTGAME EG 9000

za bezkonkurenční zaváděcí cenu a navíc brašna na přenášení zdarma a herní podložky za akční ceny

Plné záruky solidního dodavatele, dodáváme Vám již 13 let

Největší distributor herních myší a podložek v ČR a SR

AŽ NA VÁŠ STŮL!

Tel: 495 800 720

Bližší informace o naší kompletní nabídce najdete na:

ČESKÁ REPUBLIKA www.tntrade.cz
SLOVENSKÁ REPUBLIKA www.tntrade.sk

Navštivte přímo naše showroomy a sklady v Hradci Králové, Praze a Bratislavě

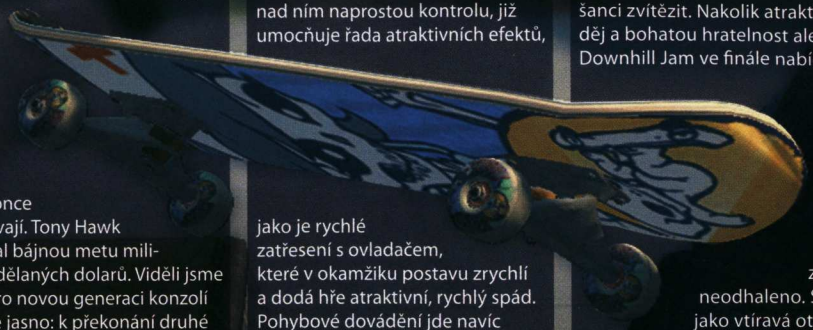
Společnost TNTRADE spol.s r.o. je výhradním autorizovaným distributorem desítky značek pro Českou a Slovenskou republiku

Zakoupit můžete i u všech dobrých distributorů, velkoobchodů a internetových či kamenných obchodů

Tony Hawk's Downhill Jam & Tony Hawk's Project 8

Miliardová série kráčí vstříc nové generaci herních konzolí

Komerční úspěch dokáže šikovný vizionář (s patřičnou příměsí manažerských schopností) vystavět na řadě základů. My hráči ale umíme docenit jediný – dlouhotrvající kvalitu. Můžete se se mnou přít a hádat, ale žijící důkazy nadprůměrné zábavnosti a hratelnosti existují, ba dokonce přetrvávají. Tony Hawk překonal bájnou metu miliardy vydělaných dolarů. Viděli jsme verze pro novou generaci konzolí a máme jasno: k překonání druhé vykročil správným směrem.



Kamil Gric, šéfredaktor
Kouření dělá polovinu dobrýho člověka

INFO

Platforma Wii, NDS, GBA
Žánr Sportovní
Výrobce Toys for Bob
Vydavatel Activision
Homepage Prozatím není
Datum vydání 4. čtvrtletí 2006

Tony Hawk's Downhill Jam

Activision zvolil chytrou taktiku. Místo jednoho titulu, který by se kvalitativně a zpracováním lišil pro každou z platforem (Wii ztrácí z technologického hlediska dech, což můžete posoudit letmým pohledem na screenshoty), vsadil na jejich rozdílné přednosti a na podzim letošního roku naservíruje hned dvojici samostatných projektů. Začněme tím originálnějším – Tony Hawk´s Downhill Jam.

Aby bylo informacím a novinářské povinnosti učiněno zadost, odkáži vás na rozbor konzole Nintendo Wii. Pochopení jejích mechanismů je nezbytné: na první pohled totiž Downhill Jam neznalého čtenáře (kterým jistě nechcete být) upoutá neatraktivním grafickým kabátkem, jenž ale nemá za cíl konkurovat propracovanosti kolegy s podtitulem Project 8. Je příjemné vědět, že přestože ne grafická, může slovo revoluce v souvislosti s Downhill Jam zaznít. Oprávněně, ačkoliv se inovativnost produktu ukrývá v odlišné oblasti.

Ovladač konzole, ne nepodobný dálkovému od běžných televizorů, držíte při hraní oběma rukama, a jeho pohyby do stran i nakláněním určujete směr vašeho skateboardového svěřence. Máte nad ním naprostou kontrolu, již umocňuje řada atraktivních efektů, jako je rychlé zatřesení s ovladačem, které v okamžiku postavu zrychlí a dodá hře atraktivní, rychlý spád. Pohybové dovádění jde navíc ruku v ruce s využitím klasických tlačítek, jejichž funkce zůstala nezměněna – slouží k provádění triků.

Jakkoliv zní zvolené řešení komplikovaně a slovy lze jen velmi těžko formulovat jeho přednosti, výsledný dojem překonává očekávání. Hraní je svižné a nápadité, a dává zapomenout na uniformní ovládání klasickými gamepady, které se nutně jeví zastaralé a neatraktivní. Nintendo Wii v kombinaci s Downhill Jam přímo vybízí k divokým večerním seancím, kdy se s přáteli za zvuku rychlé rockové hudby předháníte v nejrychlejší jízdě, což provází nezbytné pozdvihování a rozptylování soupeře. Mezi řádky jako by bylo napsáno: „Několik promile alkoholu v krvi je vítáno."

Herní základy Downhill Jam jsou přesto odlišné od těch, jež jsme si v sérii zvykli vídat. Vše prozradí již sám název hry. Čekají nás kopce, dlouhé ulice po vzoru proslulého San Francisca a slalomy, v nichž jde nejen o vaši rychlost, ale také styl a dojem. Tratě jsou specifické řadou postranních uliček a možností improvizace, kdy nebude nutné projet všemi brankami, a přesto budete mít šanci zvítězit. Nakolik atraktivní děj a bohatou hratelnost ale Downhill Jam ve finále nabídne, zůstává neodhaleno. Stejně jako vtíravá otázka, zda jsou slalomy a sjezdy na skateboardu natolik zábavné, abychom se jimi dokázali bavit po dlouhé dny. Doufejme proto, že nezůstane jen u atraktivního ovládání – i to ale stačí, aby se hra ocitla v mém soukromém „must play" seznamu letošní E3.

Tony Hawk's Downhill Jam

+
- Atraktivní, rychlé, zábavné
- Originální ovládání
- Zábavné hry v multiplayeru
- Zajímavé disciplíny

–
- Přílišné vzdálení se od původního konceptu
- Grafika

Tony Hawk si o spojení s ovládáním Nintendo Wii koledoval: zajímavé ale bude sledovat, zda se náplň hry příliš nevzdálí původnímu konceptu.

Tony Hawk's Project 8

Projekt s číslem dvě (nikoli však po kvalitativní stránce) využívá předností next-gen konzolí a jejich hrubé síly. Ano, hádáte správně, konečně bude řeč o grafice hodné slova next-gen. Mýlili by se však ti, jež by očekávali jen zkopírování starých mechanismů a jejich navaření k nové grafice, která vypadá působivě nejen v animacích, ale také v průběhu hry. Project 8 se překvapivě zcela oprostil od svých předchůdců: každá část hry (zásadními mechanismy počínaje) byla vytvořena znovu a od základů.

Na rozdíl od Downhill Jam ale zůstane Project 8 věrný standardům, které známe z předchozích dílů. Příběh nehraje rozhodující roli, přesto je důležitou součástí honby za dokonalým zvládnutím každého místa, jež se svým prknem navštívíte. Tentokrát je původ všeho skateboardového řádění jasný. Tony Hawk se, otráven poměry a situací v jeho milovaném světě, rozhodl sestavit nový tým, pro nějž hledá osm talentovaných amatérů. Snad vás, možná toho šikovnějšího klučinu odnaproti. Osobně jsem rád, že na první pohled zmatečný název titulu má svou logiku.

Slíbil jsem pohled na od základu nové herní systémy. Ten s podtitulem animace slibuje schopnost zpracovávat až dvacítku animací naráz a s ohledem na řadu vnějších prvků je kombinovat ve výsledný pohyb. Engine proto počítá s rychlostí i vzdáleností a s ohledem na zmíněné faktory animuje postavu při dopadu i vykonávání triků. Soudě dle prvních prezentací bude Project 8 vůbec prvním dílem, jež nabídne plynulé, na sebe navazující pohyby – bez typických záseků, jež byly ovlivněny technologickou nedokonalostí předchozích her.

Dočkat bychom se měli živějšího a propracovanějšího prostředí, které využívá všech výhod vysokého výkonu konzolí PS3 a Xbox 360 (na současné generaci budeme samozřejmě o řadu z nich ochuzeni). Pohled na první záběry ze hry prozrazuje vše výše řečené – jízda má spád, vypadá atraktivně, animace jdou ruku v ruce s jednoduchým interface a řadou dalších prvků. Pokud tvůrci neusnou na vavřínech ani v otázce herní náplně, nemáme důvod o Project 8 pochybovat.

INFO

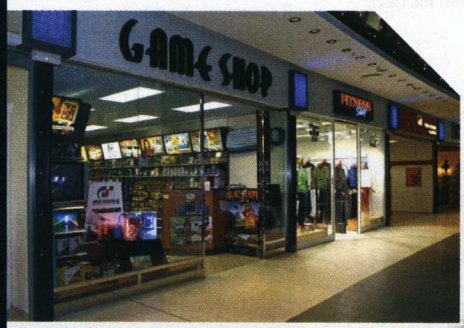
Platforma
PS2, PS3, PSP, Xbox, Xbox 360
Žánr Sportovní
Výrobce Neversoft
Vydavatel Activision
Homepage Prozatím není
Datum vydání 4. čtvrtletí 2005

Tony Hawk's Project 8

\+ Propracovaná grafika
Navazující triky
Volnost a svoboda
Živější prostředí

\- Herně zřejmě nic nového

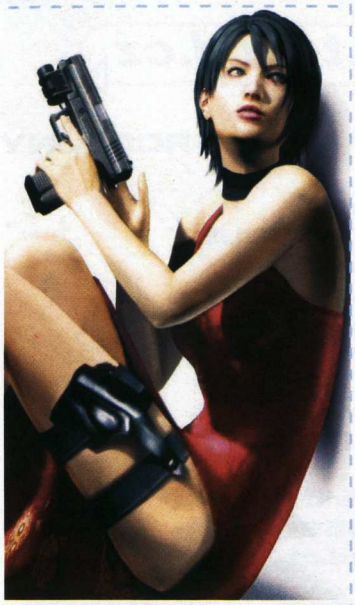
Zatímco Downhill Jam kráčí cestou inovace, Project 8 nám představí starého dobrého Tonyho Hawka v next-gen grafice a doufejme i s řadou příjemných, byť drobných inovací.

GAME SHOP
www.topcd.cz®
OTEVŘENY NOVÉ PRODEJNY
US-ACTION s.r.o.
GAME SHOP - (GLOBUS)
Výstavba Globus
330 17 Plzeň - Chotíkov
Tel: 373 315 283
plzen@topcd.cz
US-ACTION s.r.o.
GAME SHOP - (TESCO)
Osvoboditelů
767 01 Kroměříž
Tel: 573 334 659
kromeriz@topcd.cz
ASUS®
Rock Solid • Heart Touching


TrekStor™
PLEOMAX

SWEEX
My Digital Life
Logitech

MasterCard
Maestro
VISA



Resident Evil
Platforma Wii

Loni se hráči divili, proč byl ohlášen pátý díl série Resident Evil pouze pro Xbox 360 a PS3. Letošní E3 přinesla vysvětlení, Wii se totiž dočká vlastního dílu. Bohužel se o hře zatím nic neví, ani jaké ponese jméno.

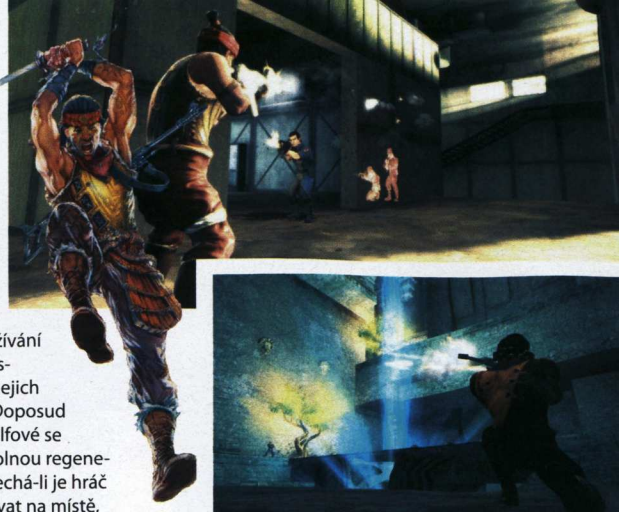
GTA 4
Platforma Xbox 360, PS3

Rockstar sice tvrdil, že se na E3 žádný nový díl série GTA neobjeví, nakonec ale přece jen bylo ohlášeno Grand Theft Auto 4. Série by si měla zachovat svého typického ducha, tentokrát nám jej však ukáže nejen na konzoli od Sony, ale i na Xboxu 360 ze stáje Microsoftu.

Need for Speed: Carbon
Platforma Není známo

Electronic Arts oznámili, že je v přípravě nový díl populární závodní série Need for Speed. Bohužel to bylo všechno, co řekli, a tak známe jen jméno. Pro jaké platformy hra bude a jak bude vůbec vypadat, zůstává tajemstvím.

Shadowrun



Stolní deskové hry v sobě skrývají obrovský potenciál jak z hlediska příběhů a pravidel, ale také atraktivního světa. Zatímco Warhammer se v budoucnosti dočká oživení ve strategii Mark of Chaos a MMORPG Age of Reckoning, populární cyberpunková hra na hrdiny Shadowrun na sebe počátkem příštího roku vezme podobu multiplayerové akce. Autorem herní adaptace je studio FASA, které již má s převodem deskových pravidel na monitory dobré zkušenosti – roku 1998 vydalo vynikající strategii Mechcommander z konkurenčního světa Battletech.

Ačkoliv by se dalo polemizovat, zda je multiplayerová akce tím nejvhodnějším žánrem pro využití potenciálu vývoje hrdinů a jejich vybavování z původní předlohy, autoři se o to dle svých vlastních slov zarputile snaží. Budou to právě zvláštní schopnosti a pořizování zbraní, které odliší jinak klasickou střílečku s herními mody typu capture the flag od zbytku produkce. V říši Shadowrunu se spolu snoubí moderní kulomety, samopaly a další zbraně všeho druhu s mocnou a nutno podotknout velmi efektní magií, a dále s meči či katanami. Výjimkou nejsou situace, kdy jedno komando hráčů zasypává soupeře chladným deštěm kulek, zatímco protivník taví olovo ladně vypouštěnými ohnivými koulemi a blesky.

K charakteristikám Shadowrunu patří obratné používání mnoha fantastických ras a jejich schopností. Doposud předvedení elfové se pyšní samovolnou regenerací života, nechá-li je hráč chvíli odpočívat na místě, ovšem celkově toho vydrží méně než například lidé. Ti zde zase dostávají nálepku veksláků budoucnosti, protože začínají s větším finančním obnosem na nákup vybavení. Nebudeme si nicméně kupovat pouze zbraně – esencí multiplayerových bojů jsou zvláštní schopnosti bojovníků. Jelikož Shadowrun nebude o jednotlivých partičkách, ale o souvislém tažení hráče skrz síťová klání s jedním avatarem, který se pod našima rukama bude postupně vyvíjet, vycvičený hrdina bude například vidět skrze zeď, teleportovat se o několik metrů libovolným směrem nebo křísit padlé spoluhráče.

V Shadowrunu se střetne najednou až 16 hráčů na zajímavých mapách, jež nyní sice nevypadají jakkoliv výjimečně, ovšem mají obsahovat řadu oživujících prvků, jako například strom, v jehož blízkosti se celému týmu postupně doplní zdraví. Bohužel, těší-li se

někdo, že si zahraje titul na počítači sám, bude zklamán. Autoři sice přidají nouzové boty pro omezený singleplayer, ale jinak se soustřeďují ryze na síťovou hru.

INFO

Platforma PC, Xbox 360
Žánr Multiplayerová akce
Výrobce FASA Studio
Vydavatel Microsoft
Homepage www.shadowrun.com
Datum vydání 1. čtvrtletí 2007

Sacred 2: Fallen Angel

Vyznavači vysoce efektních akčních RPG si mohou vedle výkonného počítače shánět také kombajn, neboť je v následujících měsících čeká skutečná žeň. Vedle titulů, jakými jsou Titan Quest, Loki nebo expanze k Dungeon Siege 2, se německý tým Ascaron pustil do boje s prvními obrázky z druhého dílu úspěšné fantasy rubanice Sacred. Autoři se budou držet svého kopyta a nehodlají do osvědčené hratelnosti přinášet mnoho novinek. Hráči se tak mohou těšit na ještě akčnější zážitek s usekáváním hnát stovek oblud, zatímco jejich avatar bude na obrazovce provádět vpravdě olympijskou gymnastiku smrti. Hrdinů bude tentokrát rovnou šest, přičemž se vrátí například postavy Zenturia nebo serafínky, která díky novému enginu a zádovým čepelím vypadá skutečně k nakousnutí. Nádavkem přibude nová větev schopností, k nimž se v průběhu nabírání zkušeností bude možné přiklonit.

Největšího pokroku dosáhne vizualizace, jež se nyní plně odevzdala polygonové 3D grafice, věrné hře stínů nebo střídání dne a noci (večer se např. budou rozžínat lampy v malebných městech). Ascaron chce do hry zařadit zejména pokročilou fyziku včetně podpory fyzikálních akcelerátorů, jež však hra nebude vyžadovat. Pokud například poběžíme trávou, budou se jednotlivé lístky ohýbat pod okovanými botami hrdinů, nemluvě o dopadu ragdoll modelů postaviček na zběsilé souboje. Zajímavostí je využití zvířat, na kterých budeme jezdit a z jejichž hřbetu bude možné dokonce útočit. A nepůjde pouze o fádní koně! Zajezdíme si na pekelných psech, třínohých obrech s kamennou kůží a podobně.

MS

INFO

Platforma PC, Xbox 360
Žánr Multiplayerová akce
Výrobce Ascaron Entertainment
Vydavatel Take 2
Homepage www.sacred2.com
Datum vydání 1. čtvrtletí 2007

Aion: The Tower of Eternity

MS

Společnost NCsoft se díky svým MMORPG Lineage, Guild Wars nebo připravovanému titulu Tabula Rasa stala legendou na online poli. O to více pozornosti k sobě přitahuje její nový počin, který chce do žánru přinést řadu revolučních změn. Předně by se hráči díky atraktivní náplni již neměli honit za vyšší úrovní, penězi a lepším vybavením. Jak chtějí autoři toto tzv. „grindění" eliminovat, zatím neprozradili, jejich primárním cílem je nicméně co nejintenzivnější zážitek z atraktivního prostředí.

Pryč se škaredými skřety, zde si zvolíme mezi anděly a démony! Obě rasy budou mít osm povolání, mezi kterými nalezneme klasické bojovníky, střelce, léčitele a kouzlomrsky, a navíc bude každá strana okřídlená, aby se hráč mohl snovou říší rychleji pohybovat. Třetí stranu zaujmou draci v roli postav ovládaných umělou inteligencí, kteří budou dohlížet na dokonale vyvážený poměr ostatních frakcí. Když například začnou andělé vytlačovat démony, draci se zmobilizují v mohutný útok proti silám nebes. Netradiční pro online hru je využití velmi silného enginu z Far Cry, který nabídne nejen rozsáhlé exteriéry, ale také počasí bonifikující některé schopnosti (například blesk seslaný v bouři bude mít na rozdíl od ohnivé koule daleko větší efekt). Velmi zajímavě zní také vývoj postav. Hra bude zaznamenávat veškeré dění a naše reakce na ostatní hráče, počítačové postavy a svět kolem. To vše se promítne do hráčových dovedností, jež budou inovativně ovlivňovat (a někdy spíš postihovat :-)) celou partu dobrodruhů.

INFO

Platforma PC
Žánr MMORPG
Výrobce NCsoft
Vydavatel NCsoft
Homepage Zatím není
Datum vydání 4. čtvrtletí 2006

Resistence: Fall of Man

MD

Vývojáři ze studia Insomniac jsou známi zejména díky sérii Ratchet & Clank. Ještě před ní však stihli zabodovat svou prvotinou pro PS, výtečnou střílečkou Distruptor, která je považována za jeden z nejlepších akčních titulů, které pro původní Playstation vyšly. Distruptor nepřipomínáme náhodou – na letošní E3 byl přítomen titul Resistence: Fall of Man, jehož prostřednictvím se vývojáři chtějí navrátit k žánru, který je proslavil. První dojmy z hratelné ukázky, která očarovala i naši výpravu v LA, potvrzují, že na to Insomniac Games rozhodně nejdou špatně.

INFO

Platforma PS3
Žánr FPS
Výrobce Insomniac Games
Vydavatel Sony
Homepage Zatím není
Datum vydání 21 11 2006

Resistance: Fall of Man míří do již tak přesyceného trhu s všemožnými válečnými hrami. Avšak šance na jeho úspěch značně zvyšuje fakt, že se nejedná o válečný titul v pravém slova smyslu. Bojovat se nebude proti Němcům, nýbrž proti prazvláštní entitě, tzv. Chimérám. Příběh se odehrává v padesátých letech minulého století, ale oproti skutečným historickým událostem se liší v tom, že na světě nikdy nezačala druhá světová válka. Pozornost se ubírá směrem k Rusku, odkud se začala šířit podivná stvoření, která disponují daleko lepší technologií než lidé. Země začne být díky tvrdým útokům decimována a lidstvo pomalu vyhlazováno.

Jenže ne každý si to nechá líbit! A kdo dokáže lépe zachránit svět a postavit se nepříteli než Spojené státy s Velkou Británií? Právě zde zbývají poslední zbytky sil lidstva. Hráči se pod křídly americké vlády vžijí do role Nathana Halea, jehož úkol bude

prostý: zničit všechny zrůdy a zjistit, jak a proč se sem dostaly.

Přestože hra na první pohled zdánlivě připomíná klasickou válečnou hru, nelze jí upřít snahu vnést novinky do léty ohraného konceptu. Tím je zejména postapokalyptická tématika dýchající z každého rohu a rovněž technologické zpracování, které slibuje rozsáhlou interaktivitu prostředí, propracovaný systém částicových efektů a samozřejmě i pokročilou AI protivníků.

Na své si přijdou samozřejmě i tací, kteří singleplayerovému hraní příliš nefandí. Jednak si budete moci zaválčit ve splitscreenu celkem pro čtyři hráče, v kooperativním multiplayeru pro dva a samozřejmě také v obyčejném multiplayeru až pro 32 lidí. Na závěr to nejpodstatnější: hra by se měla na pulty obchodů dostat spolu s PS3, tedy letos v listopadu.

Golden Axe znovu na scéně!

Platforma Xbox 360

Bezmála 17 let po uvedení legendární fantasy arkády by se na trhu měl objevit remake, který ve svých studiích vyvíjí Sega ve spolupráci s týmem Secret Level. Podle tiskového prohlášení se mají vrátit staří hrdinové, hordy protivníků, možnost osedlat zvířata nebo používat kouzla. A to vše v moderní next-gen grafice!

Earthworm Jim po letech do kapsy

Platforma Next-gen handheldy

Skvělou zprávu pro pamětníky klasických plošinovek přineslo oznámení, že Atari získalo práva na praštěnou žížalu Earthworm Jim, která se připlazí na handheldy nové generace (nejpravděpodobněji PSP, možná Nintendo DS). Nový Jim bude opět plošinovkou viděnou zboku, tentokrát však v kompletně v 3D grafice, v níž bude vyobrazena většina známých postav jako princezna Jaké-Je-Její-Jméno a další.

Alan Wake exkluzivně pro Microsoft

Platforma PC, Xbox 360

Fanoušci hororové akční adventury finského týmu Remedy mohli zažít zklamání, když Microsoft oficiálně potvrdil, že jako výhradní vydavatel uvede tento slibný projekt exkluzivně na své konzoli Xbox 360 a operačním systému Windows Vista. Po konverzi Halo 2 se jedná další titul, kvůli kterému bude nutné upgradovat domácí software.

Battle Lord & Mythic Wars – nevlastní bratři HoMaM

Battle Lord

DVD nosiče s vylisovanými originálkami Heroes of Might and Magic V se ještě ani nestačily rozžhavit v našich mechanikách a již jsou tu další dvě hry, které více méně kopírují jejich takřka dokonalý koncept. Obě produkuje moskevská vydavatelská společnost 1C Company, která má v portfoliu vedle vyložených propadáků také několik relativně úspěšných titulů jako Perimeter, Star Wolves nebo nedávný Vivisector.

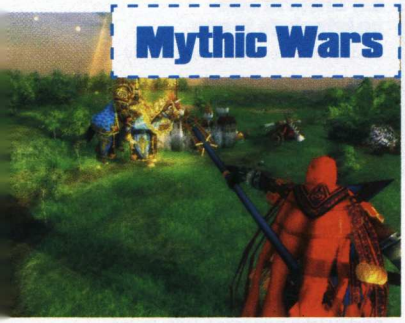
První z připravovaných fantasy klonů HoMaM nese název **Battle Lord** a zavede hráče do roztomilého pohádkového světa, který na svých ořích brázdí nebojácní rytíři bojující proti ďábelským mágům za čest krásných dam a uznání moudrých králů. Zdánlivě infantilní ingredience by se měly promíchat v nelineárním příběhu plném zvratů a kliček s nepředvídatelným koncem. Základní odlišností od ságy Heroes je, že hráč prozkoumává fantasy krajinu se svým hrdinou v reálném čase. Autoři vyzdvihují dobrodružný element této části, přičemž bychom neměli pouze jezdit zbůhdarma po světě, zabírat doly a přivlastňovat si truhly s poklady, ale také často promlouvat s obyvateli a plnit rozmanité úkoly. Na počátku si navíc budeme moci zvolit třídu hlavního hrdiny – podle toho, zda to bude mág, paladin nebo bojovník, se bude odvíjet zbytek hry.

Jakmile narazíme na skupinu protivníků, dění se přepne do klasického tahového režimu s bitevním polem rozděleným na šestiúhelníky a začne klasická bitva známá z Heroes. Hrdina se přímo neúčastní boje, pouze podporuje podřízené vojáky defenzivními kouzly, nebo naopak na protivníka hází jednu sprškou ohnivého deště za druhou. Navíc nepřátelé by neměli být ani v jednom z herních módů natvrdlí! Budou se aktivně snažit využít výhod prostředí a překazit hráčovo tažení.

MS

INFO

Platforma PC
Žánr Strategie s prvky RPG
Výrobce Katauri Interactive
Vydavatel 1C Company
Homepage int.games.1c.ru/battlelord
Datum vydání 2007

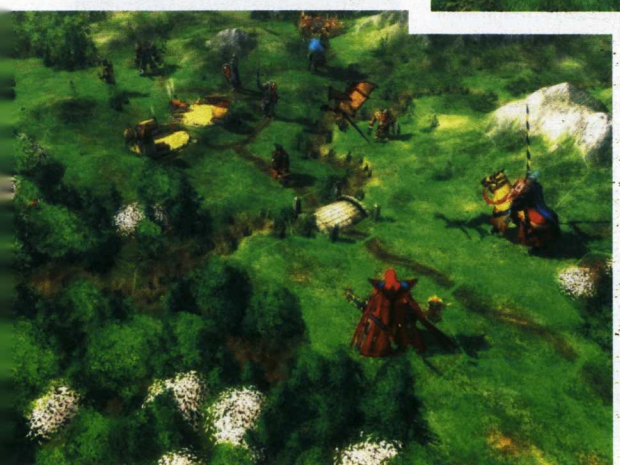


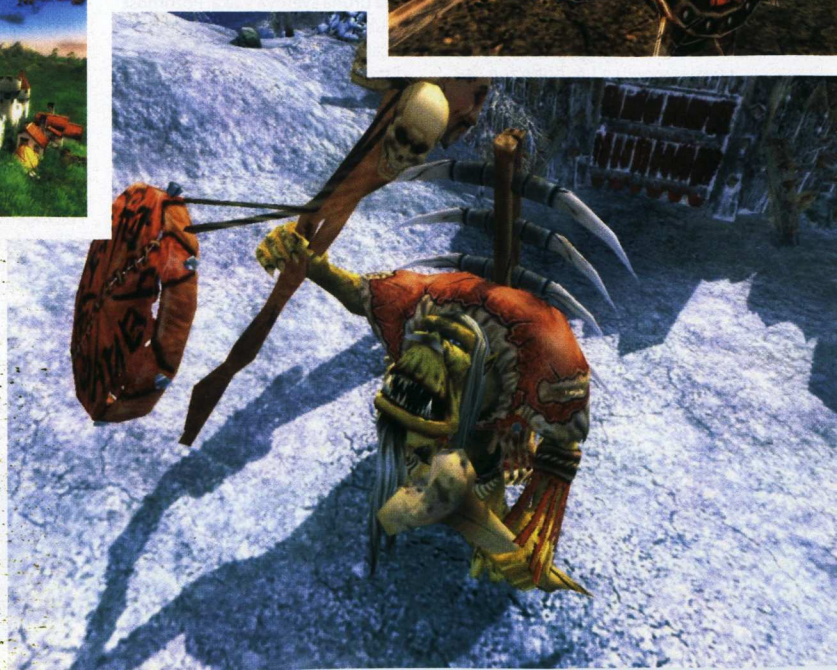
Mythic Wars

Mythic Wars na rozdíl od výše popisovaného titulu vypouštějí separátní bitvy a nechávají hráčovy jednotky, aby se střetly přímo na tahové, šestiúhelníkové strategické mapě. Hlavním příslibem by se dle slov autorů měly stát tři epické kampaně. Příběh je natažen na léty ohlodávanou kostru hrdinných lidských válečníků, elitních elfských lesních národů a krvežíznivých skřetů. Skřetí válečník Ugraum pod našeptáváním šamanů svého kmene shromažďuje obrovskou hordu, aby zaútočil na okolní říše, ovšem sám ještě netuší, jaké temné síly za jeho plánem stojí. Autoři slibují mohutné využití prostředí na bonusy jednotek, kterých má být sedmdesát, devět typů armád, pestrá 3D bojiště a hru více hráčů přes internet, LAN nebo Hotseat na jednom počítači.

INFO

Platforma PC
Žánr Strategie s prvky RPG
Výrobce Ino-Co
Vydavatel 1C Company
Homepage int.games.1c.ru/mythic_wars
Datum vydání 2007





Blue Dragon

Japonské RPG – to je pojem, kterému v žánru „her na hrdiny" není rovno. Potvrzuje to i Blue Dragon, na nějž se netrpělivě třesou milovníci epických dobrodružství po celém světě. Aby také ne – na vývoji se podílí Hironobu Sakaguchi, tvůrce série Final Fantasy, a Akira Toriyama (Dragon Ball). Překvapivě však jejich dítko není určeno pro Playstation, ale Xbox 360. Náhoda? Spíše promyšlený tah ze strany Microsoftu a snaha konečně zabodovat i na asijském trhu, kde lidé nad Xboxem 360 ohrnují nos.

Hlavním hrdinou příběhu je chlapec Shu, který disponuje ojedinělými magickými schopnostmi. Tou hlavní je možnost ovládat vlastní stín a používat ho v boji. Blue Dragon tak budeme hrát ve dvou prakticky nezávislých rovinách. V těle chlapce budeme otáčet listy napínavého děje a plnit úkoly mírumilovného rázu, se stínem pak útočit na nepřátele, a sbírat tak potřebné body pro vývoj postavy. Shu se může zlepšovat jak v klasických dovednostech (síla, mrštnost), tak v ojedinělých schopnostech, které si každý hráč bude moct sám určit. Vývojáři slibují nespočet možností a zároveň dodávají, že by se hratelnost neměla vzdálit od dnešního standardu. Rozdíl je „jen" v tom, že místo jedné postavy ovládáte de facto dvě, třebaže obě pochází z jednoho těla.

A co bude cílem Shuova putování? Zde autoři vsadili na jistotu v podobě záchrany světa. Shu se bude muset postavit ďáblici Nene a zvláštní rase lidí, kterou všichni považovali za ztracenou v čase. Protivníci by měli disponovat podobnými schopnostmi jako hlavní hrdina, takže nás čekají souboje stín proti stínu. Hovoří se ještě o dalších magických dovednostech, podrobnosti však nejsou známy.

O vizuální zpracování se stará Akira Toriyama, jehož osobitý styl můžete znát z Dragon Questu či Dragon Ballu. Podobně krásné animace postav a hlavně desítky doprovodných efektů jsou připraveny i zde, což ostatně dokazují okolní obrázky. Hudební stránku obstarává další hvězda – dvorní skladatel série Final Fantasy, Nobuo Uematsu.

INFO

Platforma Xbox 360
Žánr RPG
Výrobce Mistwalker
Vydavatel Microsoft
Homepage Zatím není
Datum vydání Zatím není

Halo 3

Nový Xbox, nové Halo! Je potřeba dále představovat hru, kterou má doma každý majitel Xboxu? Každý si odpoví sám, my se raději budeme rovnou věnovat třetímu dílu známé série. Ten by se kromě svěžího grafického kabátku, který názorně vysvětlí význam slovíčka „next-gen", měl pochlubit především novým příběhem. Microsoft bohužel neodhalil žádné bližší detaily, s jistotou však můžeme říct to, že se ve hře opět potkáme s legendárním Master Chiefem a jeho spolubojovnicí Cortanou.

V otázce hratelnosti byli tvůrci naštěstí sdílnější a fanoušky série dozajista potěšili tvrzením, že žádné výraznější změny se neplánují – hra by si tak měla uchovat všechny přednosti svých předchůdců. Připravuje se kvalitní kampaň v singleplayeru i režim pro více hráčů. Na multiplayeru si Bungie tentokrát dávají záležet mnohem více než posledně, což dokazuje i fakt, že již nyní tvůrci intenzivně testují a dolaďují jeho hratelnost. Prototyp multiplayeru je údajně hotov a betatesteři v něm donekonečna hledají byť i drobné chyby a rezervy.

Obdobně je tomu ve všech dalších aspektech. Kupříkladu grafika – valná většina kódu je již napsána a postavy vymodelovány, tvůrci však nechtějí nic uspěchat a hodlají si s vizuálním zpracováním hrát tak dlouho, dokud se nebude jednat o absolutní špičku. Pozitivní přitom je, že si parádní grafiku neužijí pouze majitelé HD televizí, ale i ostatní. Tvůrci se nechali slyšet, že dělají vše pro to, aby hra vypadala dobře i na normální TV.

Bill Gates již před několika měsíci řekl, že by byl rád, kdyby se vydání Halo 3 podařilo uspíšit tak, aby hra vyšla souběžně s uvedením PS3 na trh. Bungie však nijak nespěchají a řídí se heslem, které dobře znají všichni fanoušci Duke Nukema. Na otázku ohledně vydání odpovídají nepříliš konkrétním „when it´s done" (až to bude hotové). Jak ale naznačil trailer vypuštěný během E3, mělo by se Halo 3 objevit na trhu až v průběhu příštího roku.

INFO

Platforma Xbox 360
Žánr FPS
Výrobce Bungie
Vydavatel Microsoft
Homepage www.bungie.net/Games/Halo3
Datum vydání 2007

Ninety-Nine Nights

Akční hra Ninety-Nine Nights stojí ve stejné pozici jako Blue Dragon. Jde o další titul, který pro Microsoft vyvíjí japonské studio – tentokrát Phantagram v čele se známým Tetsuyi Mizuguchim – a jehož cílem je prosadit Xbox 360 na japonském trhu. V tomto případě ale vývojáři nevsadili na klasiku. Snaží se zaujmout mixem hack ´n' slash akce a strategie.

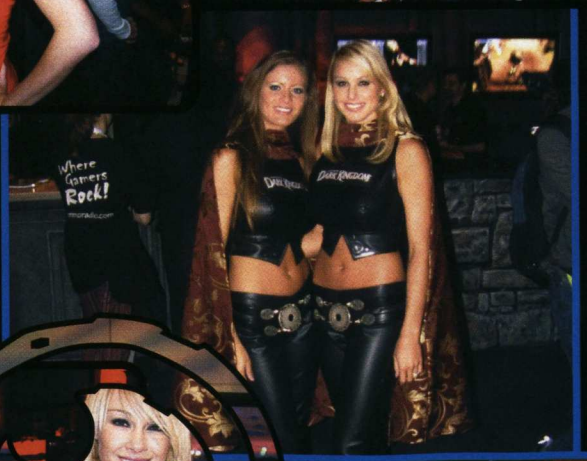
Ve hře dostanou hráči možnost sledovat klasický boj dobra se zlem. Ninety-Nine Nights však překvapí zpracováním: bitvy by měly být obrovské, stejně jako samotná bojiště. K dispozici budou desítky hratelných postav, z nichž každá bude při bojích sledovat vlastní cíle. To v praxi znamená stovky hodin zábavy – výběr jiné postavy otevírá cestu úplně novému zážitku. Velké rozdíly jsou vidět i na způsobech vedení boje. Hra nabídne více než 100 zbraní, několik druhů magie i další zvláštní schopnosti, které budou pro každého hrdinu úplně jiné. Kromě soubojů na život a na smrt (tvůrci tuto část hratelnosti přirovnávají k sérii Dynasty Warriors) na hráče čekají i lehké prvky strategie, kde vývojáři vycházejí z detailně zpracovaných bojišť.

INFO

Platforma Xbox 360
Žánr Akce
Výrobce Phantagram
Vydavatel Microsoft
Homepage Zatím není
Datum vydání 3. čtvrtletí 2006

E3 babes

Electronic Entertainment Expo, to nejsou jen připravované herní trháky a jejich odhalení, ale také obrovská show pro běžného návštěvníka, kterou každoročně zpestřují půvabné hostesky. Přes nově upravená pravidla, která zpřísňují nahotu a upravují normy „oblékání“, ani letos tzv. E3 babes neubylo. Výběr těch nejzajímavějších vám přinášíme právě teď a tady.



HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC®
ČAS HRDINŮ SE BLÍŽÍ
V českém balení hry naleznete bohatou výbavu pro hrdiny!
DVD s českou verzí hry Heroes of Might and Magic® V
2 CD s českou verzí hry Might and Magic® IX
Tištěný český a slovenský manuál
Referenční kartu
Lektvar vytrvalosti (energetický nápoj)
Tištěnou mapu světa
KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
CZ
CD PROJEKT
FANTASTICKY NÍZKÁ CENA
999
KORUN ČESKÝCH
Nadešla nová éra strategických her. Ponořte se do autentického světa „pravé fantasy“ série, jež svého času určovala podobu celého žánru, a vychutnejte si nádherné 3D grafické zpracování nové generace, revoluční strategické souboje, inovativní prvky ve hře více hráčů a návykové RPG prvky. Nechte se pohltit pokračováním nejpopulárnější a nejprodávanější herní série v České republice!
Hra vychází v kompletní profesionální české verzi!
PC DVD ROM
intel
NIVAL INTERACTIVE
http://homm5.cdprojekt.cz
CDPROJEKT
UBISOFT
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

JAK SE DĚLAJÍ HRY?

ANEB NENÍ TO TAKOVÁ ZÁBAVA

Kosmonaut, popelář, mašinfíra nebo prezident zeměkoule. To je jen zlomek z mnoha vysněných povolání, která jsme jako malí chtěli v budoucnu zastávat. Někteří si šli tvrdě za svým a ze snu se stala skutečnost, jiní (mnohdy naivní) dětské představy dávno opustili, další na naplnění svých kariérních přání a tužeb teprve pracují. Možná byste se divili, ale mezi zmíněná vysněná zaměstnání se poměrně často vloudí i hříšná myšlenka stát se herním vývojářem. Vždyť vyvíjet nové hry, pracovat s moderními technologiemi a být u vzniku titulů, které budou bavit statisíce lidí na světě, musí být přeci strašně prima, ne? Málokdo si však uvědomuje, co všechno vývoj her skutečně obnáší a že za nablýskanou krabicí v obchodě stojí několikaroční dřina desítek lidí, kteří by za své dítko ochotně položili život.

BĚH NA DLOUHOU TRAŤ

Doba „garážových" tvůrců je již dávno pryč, a jestliže ještě před 15 lety mohl běžnou komerční hru vytvořit tandem nadšenců ve složení grafik-programátor, dnes může být jádro stojící za AAA titulem klidně stokrát větší. Během uplynulých let se z vývoje her stal tvrdý byznys, v němž dokáží přežít jen ti nejsilnější. Spontánní rozhodnutí při poradě v hospodě vystřídalo důsledné plánování, projektové řízení a průzkumy trhu. Než se necháte zlákat idylickou představou o založení vlastní herní firmy, měli byste vědět, že samotný vývoj mnohdy připomíná běh na dlouhou trať a ne vždy se všem podaří dorazit do cíle. (A pokud ano, ještě není nic vyhráno, poněvadž musíte rovněž být mezi prvními.)

Nicméně samotná chuť tvořit, červený diplom z ekonomie ani dostatečně velký kapitál pro případný úspěch nestačí. V rukávu je třeba mít především přesné povědomí o tom, jak vlastně hra vzniká, kdo všechno se na ní podílí a vůbec jak probíhá běžný vývojový cyklus, na jehož konci je úhledná krabice se jménem vaší hry. Pokud v těchto věcech tápete a rádi byste to co nejdříve napravili, nyní máte jedinečnou možnost nabrat trochu teoretického základu. Začít nelze jinak než popisem jednotlivých etap herního vývoje s tím, že předpokládáme, že se vám podařilo dát dohromady fungující celek lidí a sehnat počáteční kapitál na jeho fungování (řešení těchto problémů necháme povolanějším).

NEŽ SE ZAČNE STAVĚT...

Stejně jako cokoliv jiného, i tvorba her se dá rozdělit do několika fází. Vždy je třeba mít na paměti, že žádná z nich není více či méně důležitá než ty ostatní. Vše začíná pre-produkcí, v jejímž rámci se dávají dohromady nápady na vznikající hru, která se následně představuje vydavateli. Financovat vývoj z vlastní kapsy je na jednu stranu ušlechtilé, ale z dlouhodobého hlediska může jít o příliš velké riziko. Naopak – pokud se vám ještě před samotným započetím vývoje podaří sehnat silného strategického partnera, máte z poloviny vyhráno.

V pre-produkční fázi se rovněž musí začít připravovat tzv. design document, který obsahuje velmi podrobný popis hry, jejích jednotlivých aspektů, zpracování, zkrátka naprosto všeho. Jeho existence je bezpodmínečně nutná proto, aby každý z členů týmu měl jasnou představu o vznikající hře a především o svých úkolech.

U rozsáhlých projektů mívá design document často stovky až tisíce stránek. Asi nejpodstatnější informací je skuteč-

HERNÍ EXTRÉMISTÉ

Vývoj her se může podobat maratónskému běhu, přesto většina dnešních titulů nevzniká déle než dva či tři roky. Vývojářské firmy si dobře uvědomují, že delší doba se na vývoji může negativně podepsat (změna trendů, technická zaostalost atp.) a ve výsledku vést třeba i k zániku dané společnosti. Přesto však v herním světě existují hry, které jsou ve vývoji celé roky a prozatím nic nenasvědčuje tomu, že by měly v nejbližší době vyjít. To je i příklad věčně odkládaného Duke Nukem Forever, jehož vývoj započal téměř před 10 lety ve studiích 3D Realms. Podobným evergreenem se stává i ukrajinský Stalker, na kterém se začalo pracovat už kolem roku 2000. Datum jeho vydání bylo několikrát odsunuto a současný termín zní: jaro roku 2007.

Michal Acler, vedoucí sekce CD/DVD
Nenapravitelný snílek a romantik

nost, že se tento dokument neustále vyvíjí a dle potřeb hry mění s cílem reflektovat její aktuální stav. Fáze pre-produkce může klidně trvat půl roku nebo i více, důležité ale je, aby se vám na jejím konci nashromáždily všechny potřebné podklady pro nadcházející vývoj. Když vznikal domácí Vietcong, část týmu si udělala výlet do Vietnamu, odkud přivezla materiály, na jejichž základě pak probíhala vlastní tvorba.

VÝVOJ HRY

V okamžiku, kdy jsou všechny požadované věci k dispozici, může naplno vypuknout fáze produkce. V podstatě jde o vývoj vlastní hry, tvorbu enginu, veškeré grafiky, zvuků a všeho ostatního. U většiny her toto období trvá od jednoho do tří roků. Není nutné připomínat, že čím déle se hra vyvíjí, tím více se spolyká peněz na výplaty, hardware, software a jiné provozní náklady. Snad právě proto je nutné vše pečlivě rozplánovat, aby hra vznikla v rozumném termínu a vydavatelská společnost na ní nebyla ztrátová. Za tímto účelem jsou vývojovému týmu nastavovány milestony, tedy jakési projektové cíle, které je třeba do určitého termínu splnit. Krátce před těmito daty většina týmů přechází do tzv. crunch módu, kdy většina klíčových členů pracuje přes čas, aby se rychle dotáhly všechny nedostatky, které by mohly vést k nesplnění milestonu. Kdyby k tomu náhodou došlo, sankce se různí, většinou však dochází k pozdržení pravidelných plateb z kapsy vydavatele na účet vývojového týmu.

Další z důležitých zlomů se odehrává těsně před dokončením a odevzdáním titulu vydavateli. Všichni pracují na 200 %, opět dochází na přesčasy (které jsou mnohdy neplacené) a skupinky testerů pracují jako na drátkách s cílem vychytat co největší množství chyb. Celé tohle bezesné období končí v okamžiku, kdy je vydavateli předán gold master, tedy velmi stabilní verze požadované hry, která je relativně bez chyb a u níž nic zásadního nebrání jejímu šíření mezi hráče. Po těchto krušných dnech mohou členové týmu dostat několikadenní volno jako kompenzaci za vysoké pracovní nasazení. Nicméně potom začíná celý cyklus nanovo s tím, že se část vývojářů stará o podporu právě dokončeného produktu a připravuje první patche na chyby, které nebyl čas během vývoje vychytat. Život herních vývojářů bývá někdy velmi hektický, a pokud vám někdo tvrdí opak, nevěřte mu.

ALFA, BETA, GAMA, DELTA...

Aby se dalo rozumným způsobem označit, jak jsou páni tvůrci se svou hrou daleko, používají se zavedená označení pro jednotlivá vývojová stádia hry. Vůbec nejranější je **pre-alfa**, což je jedna z prvních verzí hry či spíše technologická demonstrace budoucích možností. V této fázi ani zdaleka nejsou implementovány všechny zamýšlené funkce, designéři teprve musí navrhnout, co a jak bude fungovat a především co všechno ještě bude pro zamýšlenou hru potřeba vytvořit.

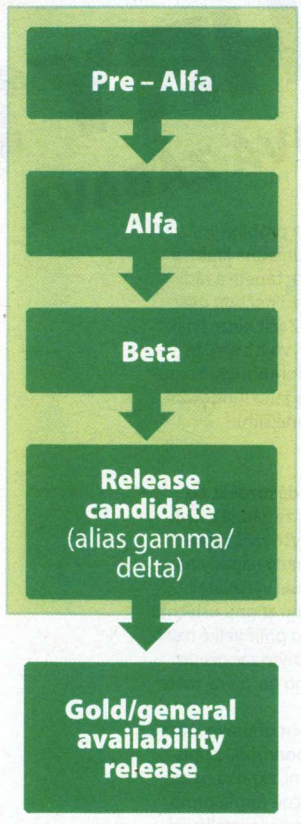
Po vydání několika dalších verzí a důkladném testování jejich autory následuje vydání **alfaverze**. V tomto stádiu vykazuje vyvíjený produkt spoustu chyb, chybí mu některé z potřebných funkcí, ale už se v mnohém blíží zamýšlenému výsledku. Zde se hra-polotovar poprvé dostává do spárů testerů, kteří musí pečlivě prověřovat každičký aspekt vznikajícího titulu.

Po dalších měsících vývoje, několika desítkách interních verzí a mnoha sudech kávy spatří světlo světa **betaverze**. V té bývají většinou implementovány všechny požadované věci a hra se již pomalu blíží finálnímu produktu. Stále však nemusí být stabilní a může obsahovat nejrůznější chyby. Do fáze beta se titul většinou dostává v okamžiku, kdy dojde k oznámení tzv. „feature freeze", což znamená, že už není potřeba přidávat žádné nové funkce. Je běžnou praxí, že některé společnosti betaverze svých her zpřístupňují co nejširšímu množství lidí, aby se povedlo vychytat co možná největší množství bugů. Například u adventur by to asi nemělo smysl, avšak v případě multiplayerových her jde dnes skoro o nezbytnost.

Pokud se shledá, že aktuální verze nevykazuje žádné zásadní chyby, a vývojový tým se dohodne, že už nebude přidávat žádný další kód, dostává se hra do stádia **release candidate**, což značí verzi vhodnou k vydání. Navzdory tomu může dojít na drobné změny a úpravy ve stávajícím kódu, ovšem nikdy se tam nesmí objevit něco nového (a neodzkoušeného).

Okamžik pravdy nastává ve chvíli, kdy je vydána verze hry označovaná jako **gold / general availability release**, což je finální verze hry, která se až na pár věcí moc neliší od release candidate. Pokud se o některé z her dočtete, že je „gold", znamená to, že byla právě dokončena a provádějí se kroky k jejímu uvedení na trh.

VÝVOJOVÉ FÁZE HRY



KOHO VŮBEC POTŘEBUJEME?

V článku prozatím zazněly informace, jak probíhá vývoj jako takový. Zmínit musíme ale osoby v jeho pozadí, bez nichž by k němu nedošlo – talentované lidi, kteří si říkají herní vývojáři. Do této kategorie spadají všichni programátoři, grafici, zvukaři a jiná povolání, jejichž pracovní náplň si spousta z nás stěží dokáže představit nebo ji kloudně popsat více jak dvěma souvislými větami.

VEDOUCÍ PROJEKTU, PRODUCENTI

O lidech na manažerských postech se traduje, že nic nedělají, jen komandují své podřízené a berou za to velké peníze. Pravda, někdy tomu tak skutečně může být, nicméně většinou realita nebývá tak snová, jak si ji malují ti, kteří k řízení lidí nebo projektu nikdy nepřičichli. Můžete být nejlepší ve svém oboru, excelentním programátorem nebo grafikem, ale k úspěchu potřebujete koordinovat svou práci s ostatními. Nemluvě o tom, že sami tvůrci často bývají mizerní obchodníci. Pokud by měl osud celého týmu viset na vyjednávacích schopnostech člověka, který je přímo zainteresován do vývoje, rovnou byste to mohli zabalit a jít raději bavit děti do školy, než přemýš-

„O další dva dny plán přetáhnout zkrátka nemůžeme!“

let nad celosvětovým úspěchem své hry. A vězte, že tohle není o tom, jak moc si věříte – jeden člověk zkrátka nemůže vynikat ve všem, a je proto nutné si povinnosti rozdělit.

I přes fungující dělbu práce není zastávání některé z manažerských pozic v herním průmyslu žádný med. Je jedno, co přesně budete mít na starosti, ale můžete vzít jed, že právě vy budete jedním z vůbec nejvytíženějších lidí v týmu. V souvislosti s vývojem her se často skloňují dvě hlavní povolání: projektoví vedoucí nebo producenti. I když si pod každým tímto pojmem lze představit něco jiného, náplň jejich práce je v zásadě stejná. Tito lidé mají za úkol vyjednávat s potenciálními partnery, být spojkou mezi vývojovým týmem a vedením společnosti, pečlivě sledovat a plánovat rozpočet vyvíjeného projektu a postarat se o zajištění jiných potřebných věcí (včasné dosažení milestonu, zařízení lokalizací apod.). V případě malých projektů producent koordinuje jádro týmu přímo sám, u rozsáhlých her mívá většinou k ruce vedoucí příslušných oddělení (programátoři, grafici, designeři), s jejichž pomocí je organizace týmu snazší.

Dnes, kdy je spousta her vyvíjena pro vydavatele třetími stranami, se běžně aplikuje systém tzv. interních a externích producentů. Externí producenti bývají většinou přímo zaměstnanci vydavatele, kteří dohlížejí na vyvíjený titul. Tím pádem pod ně spadají interní producenti (tj. členové týmu, jenž pro vydavatele hru připravuje), kteří musí naslouchat jejich příkazům. Jak by vám určitě potvrdili někteří domácí vývojáři, mít nad sebou externího producenta může být peklo. Měsíc můžete pracovat na vylepšení své hry, načež se vám donese zpráva, že vydavatelská firma si věc přeje jinak, a veškerá práce tak přijde vniveč. Pokud nechcete přijít o pravidelné platby, musíte se chtě nechtě podřídit.

NÁSTUPNÍ PLAT PRODUCENTŮ
Producent asistent – 44 157 dolarů (ročně)
Producent – 60 591 dolarů

Zdroj: Gamasutra.com

OD KOHO SE UČIT?

Chris Taylor
Vývojář s citem pro návykovou zábavu.
Jeho dítka: Total Annihilation, Dungeon Siege, Supreme Commander

HERNÍ DESIGNÉŘI

Ačkoliv většinou stojí v pozadí, herní designér je ten, kdo určí, jak bude výsledná hra vypadat. Je to jeho osoba, která definuje základní ideu. Tu následně rozvine do rozsáhlejšího konceptu, na jehož základě si ostatní členové týmu udělají konkrétnější představu o cíli svého snažení. To on určí pravidla a řekne, co bude po herní stránce možné a co ne. Pokud si právě říkáte, že přesně tohle by bylo něco pro vás – nadhazovat myšlenky i nápady a ještě za to brát peníze, můžete rychle vychladnout. Tak jednoduché to rozhodně není.

I přesto, že náplň profese vypadá na první pohled jednoduše, ne každý je pro ni vhodným kandidátem. V první řadě je potřeba mít na toto místo dostatek zkušeností a potřebný rozhled. Zkušenosti nelze nabrat jinak než léty praxe, poctivým hraním každého zásadnějšího titulu a vůbec všeobecným zájmem o herní scénu. Uchází-zet se o místo ve společnosti specializující se na vývoj MMORPG a současně dokonale psychologie či sociologie. Nakonec je tu snad nejzásadnější požadavek na úspěšného designéra, a to schopnost (obrazně řečeno) oddělit zrno od plev.

Pokud má člověk velkou fantazii, jistě se mu brzy nahrne spousta nápadů, ale je třeba zužitkovat jen ty, které za něco stojí a které by mohly být komerčně úspěšné. Vybrat správný je jako hledat jehlu v kupce sena! Herní průmysl je na jednu stranu ponořen do provařených stereotypů a klišé, na stranu druhou se všichni vyhýbají příliš originálním nápadům z důvodu možného neúspěchu u cílového publika. Snad právě proto vydavatelé sázejí na projekty starých matadorů a nikým, kdo nemá na kontě alespoň tři úspěšné tituly, se příliš nezabývají. Je to trochu začarovaný kruh, z něhož není úniku.

Zatímco v dřevních dobách herního vývoje si designem nikdo hlavu nelámal, dnes je tato věc naprosto klíčová, jelikož na ní závisí případný (ne)úspěch hry. Kdysi

„Hra musí být snadno ovladatelná, aby ji pochopili i ti, co v životě neviděli počítač“

neznat principy World of Warcraft či Ultimy Online s tím, že máte raději akční hry, nepochodíte. I kdyby vás vzbudili po dvou hodinách spánku a dlouhém nočním tahu městem, musíte bezpodmínečně vyjmenovat hlavní rozdíly mezi prvním a druhým Doomem, jako návdavek přidat výčet zbraní a celé to zakončit vyjmenováním všech osob, které se na daných hrách podílely. Dobře, teď možná přeháníme, ale i tak to nemá daleko od pravdy.

Dokonalá znalost her však pro práci designéra není jediným předpokladem. Kromě jiného je třeba se orientovat ve vývoji, znát rozdíly mezi Direct3D a OpenGL a vůbec vědět, co všechno je možné si z hlediska návrhu hry dovolit. Jelikož je hlavní náplní designéra psaní a formulace myšlenek, v žádném případě není na škodu studium jazykově orientované školy nebo alespoň rámcová znalost filozofie, vznikaly zajímavé hry, u nichž jeden člověk zastával více pozic a kromě navržení principů dokázal napsat jejich program, případně je celé nakreslit. V dnešní době by na profesionální scéně podobný produkt působil jako zjevení, i když některým vývojářům podobné postupy vydržely až do relativně nedávné doby. Podobně začínal například Sid Meier, Will Wright nebo Chris Sawyer. Ostatně posledně jmenovaný Sawyer si svou minulou hru Locommotion sám kompletně nadesignoval a následně i naprogramoval.

Při rozsahu většiny dnešních AAA projektů by bylo něco podobného nemyslitelné. I to byl jeden z důvodů, proč se profese herních designérů rozrostla dalšími směry. K tomu došlo už v roce 1983, kdy vyšla logická arkáda Lode Runner, na níž se jako na jedné z prvních her kromě hlavního designéra podílelo i několik level designérů, kteří měli za úkol navrhovat podobu jednotlivých úrovní. Lode Runner byl navíc jedním z vůbec prvních titulů, který v sobě obsahoval editor misí, a všichni majitelé hry si tak mohli vytvářet svůj vlastní obsah.

NÁSTUPNÍ PLAT HERNÍCH DESIGNERŮ
Herní designér – 41 652 dolarů
Vedoucí designér / kreativní ředitel – 44 667 dolarů

OD KOHO SE UČIT?

Will Wright
Neuvěřitelný hračička, inovátor a specialista na SIMulace všeho druhu.
Jeho dítka: SimCity, The Sims, Spore

Shigeru Myiamoto
Japonský génius, který dal světu více zásadních her než kdokoliv jiný.
Jeho dítka: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda

PROGRAMÁTOŘI

Kdo nepoznal, nikdy nepochopí. Programátoři jsou zvláštní sorta lidí, která již odmalička tíhla k matematice, fyzice a jiným podobným exaktním vědám, s nimiž si valná část „normální" populace příliš netyká. Programátorem se člověk nestává, on se jím musí narodit. Možná poněkud přeháníme, ale znáte to – na každém šprochu pravdy trochu… V dřívějších dobách (a zas tak dávno to není) klidně stačil na programovou stránku celé hry jediný člověk. Dnes to prakticky není možné, jelikož existuje mnoho různých podoborů, které si žádají specializované odborníky. A že jich je požehnaně!

Asi nejdůležitější je napsání funkčního herního enginu, což vám může spolknout pět i více lidí. Na ten se následně nabalují další související věci a vy s hrůzou zjišťujete, že křivka potřebného počtu programátorů narůstá do astronomických výšin. Kdo sem všechno patří, ptáte se? V první řadě by se žádná pořádná dnešní hra neobešla bez reálné fyziky, proto je třeba najmout někoho, kdo se o ni postará. Potřebný je bezesporu i specialista na umělou inteligenci.

A to je teprve začátek – dále je třeba zajistit osobu, která si dobře rozumí s maticemi, vektory, lineární algebrou, protože zkrátka je třeba napsat tzv. renderer pro práci s grafikou. Stejně tak byste určitě chtěli, aby vaše hra nějak zněla a využívala možností prostorového zvuku a šup, další člověk na seznamu. A další v podobě odborníka na multiplayer, další na portace na jiné platformy a… stačí! Jak vidíte, doslova každičký aspekt hry vyžaduje oddaného a vzdělaného odborníka (případně hned několik podobných osob), aby výsledek za něco stál.

„Vyššího výkonu dosáhneme snížením počtu objektů na scéně a následnou optimalizací"

Pokud má někdo ambice stát se programátorem, často se řeč stočí na to, jaká škola za účelem získání potřebného vzdělání je nejlepší. Jelikož u nás (alespoň zatím) neexistují žádné speciální vzdělávací instituce na výuku tvorby her, nespletete se, pokud si vyberete nějakou se zaměřením na informatiku nebo fyziku. Na nich můžete k programování přijít poměrně často, byť téměř všichni vám potvrdí, že bez důkladného samostudia a širokého zájmu o danou oblast to nikam nedotáhnete.

NÁSTUPNÍ PLAT PROGRAMÁTORŮ
Programátor – 58 400 dolarů
Vedoucí programátor – 69 828 dolarů
Technický ředitel – 74 182 dolarů

OD KOHO SE UČIT?

John Carmack
Programátor s velkým „P".
Jeho dítka: série Wolfenstein, Doom, Quake

Tim Sweeney
Technokratický perfekcionista s citem pro nereálno.
Jeho dítka: série Unreal

Ken Silverman
Klasik ze staré školy.
Jeho dítka: Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior

GRAFICI

Od nevzhledných černobílých kostiček, přes několikabarevné obrázky až k detailním trojrozměrným modelům. Přesně taková byla cesta, kterou musela urazit herní grafika, aby se mohla ocitnout na prahu 21. století. I když se technologie neustále vylepšují a inovují, požadavky na kreativní jedince v jejich pozadí jsou stále stejné. V první řadě by mělo jít o jedince s dobrým vkusem, velkou fantazií a samozřejmě potřebnou dávkou entuziasmu. Nicméně jen to pro kvalitní práci nestačí a člověk na pozici grafika by měl mít odpovídající vzdělání či alespoň základní povědomí o kompozici, problematice barev, anatonomii člověka a jiných nutných věcech. Spousta z toho se dá naučit za pochodu v praxi, každopádně teoretická průprava z různých „lidušek" či uměleckých škol není na škodu.

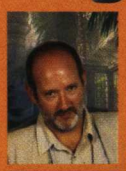
Rozsah dnešních herních projektů je skutečně veliký, což se projevuje i na množství grafiků, kteří se na něm mohou podílet. Mnohdy mohou jít počty do několika desítek a v případě opravdu obrovských her klidně i do stovek lidí. V rámci týmu se navíc grafici mohou dělit na další menší skupinky dle jejich odpovědnosti za tu či onu věc ve hře. Z nich vyplývá poměrně pestrá škála specializací. Základní rozdělení grafického řemesla je asi každému jasné – 2D grafici a 3D grafici. Do první skupiny spadají především lidé, tvořící veškeré herní koncepty (prvotní návrhy vzhledu postav, vozidel atp.), a stejně tak ti, co mají na starosti tvorbu textur a všeho, co operuje pouze s dvourozměrnou plochou. Vůbec nejvíce je v dnešní době 3D grafiků, mezi něž patří především modeláři a animátoři. Na pole jejich působnosti by po kratším přemýšlení dozajista přišel každý z nás – jedni mají za úkol vymodelovat v prostoru požadovanou věc, druzí ji zase musejí pro účely hry rozhýbat. Ačkoliv to napsané zní snadně, i zpracování pro někoho hloupé animace nabíjení pistole může být prací na několik dní. Tedy alespoň pokud chcete, aby vypadala autenticky, o což drtivá většina tvůrců usiluje.

Právě grafici vyžadují důslednou přípravu podkladů a nepodcenění fáze pre-produkce. Čím více materiálů má totiž grafik k dispozici, tím lepší bude výsledek jeho práce. Na základě jedné fotky zkrátka jen málokdo dokáže vymodelovat zbraň či auto tak, aby odpovídala svému reálnému vzoru.

NÁSTUPNÍ PLAT GRAFIKŮ
Grafik – 40 573 dolarů
Animátor – 48 304 dolarů
Vedoucí grafik/animátor – 48 222 dolarů

„Myslíš, že se mi model toho obličeje povedl?"

OD KOHO SE UČIT?



Benoît Sokal
Umělec každým coulem.
Jeho dítka: Amerzone, Syberia, Paradise

Simon Foster
Hračička se smyslem pro detail.
Jeho dítka: Transport Tycoon, RollerCoaster Tycoon, Locommotion

Adrian Carmack
Pekelný grafik s neuvěřitelnou fantazií.
Jeho dítka: série Wolfenstein, Doom, Quake

ZVUKAŘI/HUDEBNÍCI

Bible sice říká, že na úplném začátku bylo slovo, ale není to tak úplně pravda. Tedy alespoň co se týče zvuku a hudby ve hrách. Všechno to začalo poněkud monotónním tichem, z něhož později vzešlo pípání a jiné pazvuky. Za ty roky naštěstí doba značně pokročila a naše uši jsou dnes opečovávány chytlavými melodiemi a trefnými zvuky, za něž by se nemusel stydět kdejaký hollywoodský snímek. Za tohle všechno můžeme vděčit mnohdy kvalitním zvukařům či hudebním skladatelům, pro které už hry dávno nejsou podivnou zábavou několika pubertálních výrostků.

Zatímco malé týmy ještě stále najímají kvůli ozvučení hry externí spolupracovníky na volné noze, v drtivé většině případů se zvukaři nebo skladatelé nadobro usídlili ve vývojových týmech a v odpovídajícím čase některé zvuky je takřka nemožné. Jak na náraz auta do chodce? A co takové prostřelení lebky upilovanou brokovnicí? To je jen pár oříšků pro skutečné zvukařské fajnšmekry.

NÁSTUPNÍ PLAT ZVUKAŘŮ
Zvukař – 45 758 dolarů

Zvukaři a lovci ruchů ale nejsou ti, kteří spočívají na výsluní slávy. Smetanu slíznou hudební skladatelé, jejichž písně se vám vryjí pod kůži více než zvuk kdejakého výstřelu z revolveru. V dnešní době jen málokdy veškerou hudební a zvukovou stránku zajišťuje jeden člověk a všichni mají své role pěkně rozděleny. Někdo například vytváří

„Tohle zní trochu zastřeně, raději to zkusím nahrát znovu“

a jsou jejich nedílnou součástí. Vždyť právě hudba a zvuk se zásadní měrou podepisují na výsledné atmosféře, a jestliže na těchto aspektech pracuje profesionál, můžeme očekávat skutečnou pastvu pro uši. Pokud chceme jako u ostatních prvků, aby i tento byl kvalitní, nelze očekávat, že bude všechna práce odvedena za měsíc či za dva. Dobrý zvukový designér by měl mít především obrovský talent, nemělo by mu činit problém číst noty a samozřejmě by měl mít i odpovídající praktické zkušenosti. Mimo to by mu neměla scházet fantazie, protože nasimulovat v reálných podmínkách ozvučení jednotlivých zbraní, jiný člověk se zase stará o odpovídající zvuk u aut či jiných dopravních prostředků. A asi není potřeba dodávat, že jako vše týkající se vývoje her i tvorba zvukových efektů je zdlouhavá a pomalá práce.

Samostatnou oblastí je pak hudba tvořená světově proslulými umělci na zakázku či přímo jejich podíl na té nebo oné hře. V tomto ohledu proslul například Trent Reznor, zpěvák skupiny Nine Inch Nails, který sám sebe označuje za vášnivého hráče. Během dřívější koncertní šňůry se svou kapelou prý večer co večer usedal ve svém karavanu k Doomu, což vedlo až k jeho spolupráci s id Software, pro něž vytvořil soundtrack ke hře Quake. Ostatně jestli jste ji hráli pořádně, jistě vám neunikl vtípek v podobě loga Nine Inch Nails na krabici s náboji pro nail gun. Podobně herně pozitivních umělců existuje spousta, stačí namátkou jmenovat Davida Bowie, který se podílel na hře Omikron – The Nomad Soul.

TIP! Rádi byste se o herní hudbě dozvěděli více? Zkuste navštívit stránku Music 4 Games (**www.music4games.net**), která sleduje aktuální hudební trendy ve hrách a přináší recenze většiny herních soundtracků a rozhovory s jejich tvůrci.

OD KOHO SE UČIT?

Koji Kondo
Otec nezapomenutelné melodie z Maria.
Jeho dítka: všechny hry ze série Super Mario Bros. a Zeldy

Jesper Kyd
Mistr špionážních a záškodnických her.
Jeho dítka: Hitman, Splinter Cell: Chaos Theory

Jeremy Soule
Specialista na epická RPG.
Jeho dítka: Total Anihilation, Unreal II, Morrowind, Oblivion, Neverwinter Nights

TESTEŘI

Vyplivnout na trh hru a pořádně ji neotestovat je stejné jako uvést na trh auto a úplně vypustit bezpečnostní zkoušky. V obou případech bývá výsledek katastrofální a má nedozírný dopad na další fungování firmy. Přesně z toho důvodu je nezbytně nutné, aby byla součástí vývojového týmu skupina testerů, kteří budou prověřovat jednotlivé aspekty vznikajícího produktu. Ačkoli i v tomto případě to pro někoho může znít naprosto dokonale – celý den si hrát a brát za to ještě peníze – ani tentokrát nejde o nic jednoduchého. Zatímco doma si můžete hrát kdykoliv a především cokoliv se vám zachce, na postu betatestera musíte den co den usedat k té samé hře klidně po dobu dvou let. A asi budete souhlasit, že něco podobného by přestalo bavit většinu z nás, byť bychom na počátku měli větší než koňskou dávku entuziasmu. Přesto však existuje spousta jedinců, kteří mají dostatečně pevné nervy, aby si se zbytkem týmu prošli vývojovým martýriem od začátku až do konce.

NÁSTUPNÍ PLAT TESTERŮ
Tester – 32 172 dolarů
Vedoucí tester – 39 000 dolarů

A co že přesně je pracovní náplní takového testera? Primární úkolem je hledat všechny chyby, které by ve výsledku mohly mít negativní vliv na hratelnost. Jinými slovy takový člověk musí takřka neustále procházet jednotlivé úseky hry, zkoušet i mnohdy šíleně vypadající kombinace (nikdo neví, co všechno hráče napadne, že?), testovat každičký aspekt hry a následně o všem vypracovat podrobnou zprávu.

Nalezené chyby se většinou dělí do kategorií A, B, C, D na základě jejich vlivu na vlastní hru. Vůbec nejzásadnější jsou tzv. áčkové bugy, kam patří situace, při nichž hra spadne nebo je jiným způsobem zapříčiněna nemožnost jejího dohrání či dokončení zadaného úkolu. Jakmile k něčemu podobnému dojde, je tester povinen pečlivě sepsat jednotlivé okolnosti, za kterých ke zhroucení hry nastává. Například specifikovat, v jaké pozici a na jakém místě se nacházel, jakou měl aktuálně u sebe zbraň a co s ní v daný okamžik dělal.

Druhou podstatnou skupinou chyb („béčkové bugy“) jsou zvukové nebo grafické nedostatky, jako například chybějící textury. Částečně sem spadají i problémy s kolizemi, prolínání jednotlivých herních modelů do sebe, možnost procházení skrze objekty a podobně. S nimi hra sice funguje, ale podobné věci degradují dojem ze hry. Do kategorie „céčkových“ chyb patří drobné nedostatky, které většina hráčů přehlédne, ale pokud jsou čas a peníze, bylo by dobré je opravit.

Poslední („déčkové chyby“) jsou věci týkající se hratelnosti – tester může přinášet konstruktivní nápady na zlepšení jednotlivých aspektů, které mu příliš nesedí. Například že použitý zvuk zbraně zní příliš umělе, že se mu jeví přehnaně realistická fyzika spíše na škodu nebo naopak, že na splnění toho či onoho úkolu by mohlo být méně času.

Každou vyvíjenou hru je navíc nutné testovat na spoustě odlišných konfigurací, protože nikdy nevíte, jaký počítač bude mít člověk, který si titul koupí. Nicméně asi nejpodstatnější vlastností testera je kromě chladné hlavy a dostatku trpělivosti schopnost zachovat si odstup a jistý nadhled. Proč? Když tester s jednou hrou tráví hodiny denně, po čase může ztratit soudnost, a pokud by se nedokázal vcítit do chování a myšlení běžného hráče, který hru vidí poprvé v životě, nemuselo by být něco v pořádku. Ve finále by mohla být obtížnost nastavena příliš vysoko a některé herní mechanismy by nemusely být tak jednoduše pochopitelné, jak se očekávalo. Aby se odstranila podstatná část chyb (opravdu, vždycky tam nějaké zůstanou), mohou testovací týmy čítat desítky či v případě rozsáhlých projektů typu Oblivion i stovky lidí.

„Tuto část sice procházím po stopadesátéšesté, ale pořád mě to baví“

TIP! Zaujalo vás testování her a rádi byste se o něm dozvěděli více? Pak navštivte stránku herního veterána Toma Slopera, kde najdete více informací o daném povolání: **www.slope-rama.com/advice/lesson5.htm**

CHLEBA O DVOU KŮRKÁCH, NEBO ŽIVOT NA VYSOKÉ NOZE?

Jedna věc jsou fakta, druhá věc pak osobní zkušenosti a poznatky. Pokud byste se rádi dozvěděli něco bližšího o možnostech práce v zahraničí, doporučujeme vám navštívit stránku Pavla Buriánka, jednoho z Čechů, který zakotvil u britské společnosti Codemaster na pozici „experienced graphics programmer". Jeho poznatky, zážitky a zkušenosti si můžete přečíst z přednášky, kterou připravil pro letošní Game Developers Session, na níž se ale nakonec kvůli zpožděnému letu nestihl dostavit. Celou prezentaci najdete na **www.pavelburianek.net/gds2006**.

KDE ZAČÍT?

Pokud to se svou angažovaností ve vývoji her myslíte vážně, možností, jak začít, je spousta. Na internetu existují desítky speciálních serverů, které vám dají množství konkrétních rad do začátku a jejich komunity vás navíc nakopnou tím správným směrem. V našich podmínkách je bezkonkurenčně nejlepší server České Hry (**www.ceskehry.cz**), který navíc rok co rok pořádá v Brně konferenci nazvanou Game Developers Session. Zahraniční weby najdete například na adresách: **www.gdmag.com**, **www.gamasutra.com**, **www.gameprogrammer.com** nebo **www.gamedev.net**.

PENÍZE AŽ NA DRUHÉM MÍSTĚ

Práce v herním průmyslu skutečně není o velkých penězích, tedy alespoň ne takových, jak si většina lidí představuje. Běžně totiž koluje představa, že herní vývojáři si vydělávají stovky tisíc korun, vozí svá těla v nejnovějších modelech Ferrari a vůbec že si mohou žít na vysoké noze. To je (alespoň v drtivé většině případů) omyl.

Pokud bychom měli lehce nahlédnout na situaci u nás, podle Českého statistického úřadu byla průměrná mzda za minulý rok 19 030 Kč. V průměru jsou domácí vývojáři lehce nad touto částkou, nicméně má to několik zásadních „ale". V první řadě je asi každému jasné, že ne všichni berou stejně, a tudíž špičkový programátor může mít na výplatní pásce klidně třikrát vyšší částku než začínající grafik s nulovými zkušenostmi. Konkrétní čísla vám samozřejmě nikdo jen tak neřekne, avšak dle našich informací se mzda herního programátora v ČR pohybuje někde okolo 30 000 Kč a u grafika kolem 20 000 Kč. Samozřejmě že existují výjimky potvrzující pravidlo a kupříkladu těm lepším programátorům se mohou na výplatní pásce skvět i částky přesahující 40 000 Kč.

Nikomu asi netřeba připomínat, že naše mzdy jsou ve srovnání s těmi zahraničními pozadu. Kupříkladu na britských ostrovech se průměrná mzda v letošním roce má přiblížit hranici 20 000 liber / rok (tj. cca 830 000 Kč neboli necelých 70 000 Kč / měsíc). Tuto částku běžně berou nováčci v herních studiích čerstvě po dokončení školy. S přibývajícími lety v herním vývoji a dvěma dokončenými tituly se můžete dostat na 30–35 000 liber za rok (tj. až na něco přes 1 455 000 Kč, tedy přes 120 000 Kč / měsíc). U zkušených herních veteránů nebo lidí na vyšších pozicích mohou být částky ještě vyšší. Někdo může namítnout, že v zahraničí jsou takto vysoké platy kompenzovány daleko vyššími životními náklady, každopádně i tak má česká ekonomika ještě co dohánět.

Jak vidno z předchozího textu, vývoj her v našich podmínkách z nikoho milionáře neudělá. Celé to trefně shrnul na jednom z předchozích Game Developers Session Martin Klíma z Altaru, když prohlásil, že pokud chce někdo v IT sektoru vydělávat pořádné peníze, neměl by se pouštět her, ale má se nechat zaměstnat u některého ze systémových integrátorů a vyvíjet různé aplikace bankovního charakteru. Zkrátka a dobře bez náležitého zapálení pro věc a lásky ke hrám by pro vás práce v herním průmyslu neměla smysl.

PRÁCE JAKO KAŽDÁ JINÁ

Cílem článku nebylo ani v nejmenším vás od vývoje her odradit. Spíše jsme se snažili nabídnout ucelenější pohled na to, jak v něm všechno funguje a že herní vývojařina není taková zábava, jak se většině obyčejných lidí zdá. I tady jsou potřeba odborníci, jejichž kvality je nutné měřit se světovou špičkou. Jen tak budou vznikat perfektní a výborně hratelné tituly, po nichž všichni prahneme. Odvádět průměrnou práci umí v jakémkoliv oboru kdekdo, ale podávat excelentní výkony se jen tak nikomu nepoštěstí. A s tímto na mysli je třeba k vývoji přistupovat a rozhodně jej nebrat na lehkou váhu.

PC RECENZE

OTEVÍRÁME VÁM BRÁNU DO SVĚTA POČÍTAČOVÝCH HER

KVALITA NAD KVANTITOU

Ne počtem, ale kvalitou recenzovaných titulů nezůstává červnové číslo nic dlužno sytosti svých předchůdců. Přestože jsem tentokrát jen s nelibostí sledoval seznamy plánovaných her většiny lokálních distributorů, nízké počty her v sobě ukryly trojici perel, jimž zdárně sekunduje několik příjemných překvapení. Králem mezi strategiemi je paradoxně agent číslo 47 (alias Hitman), který si pro sebe uzurpoval obálku i hlavní recenzi aktuálního čísla. Proč mezi strategiemi? Společnost mu dělají téměř výhradně hitovky z této oblasti. Na jednu stranu zde máme očekávané Heroes 5, kteří si odnesli jedno z nejvyšších hodnocení letošního roku, na stranu druhou nechybí ani do fantasy stylu laděné pokračování RTS Rise of Nations: Rise of Legends, ke kterému mnozí (včetně mé maličkosti) vzhlíželi s patřičnými obavami.

Je jen na vás, po které z trojice očekávaných pecek sáhnete: a na výběr máte i v případě, že vám (nějakým záhadným nedopatřením) žádná ze sérií nic říká. Po verzi pro Xbox 360 si Ghost Recon Advanced Warfighter našel cestu i na osobní počítač, aby byl – překvapivě – zcela odlišnou hrou. Příznivci poklidných her, u nichž nad reflexy vítězí přemýšlení a nápaditost, nepohrdnou Paradise od Benoita Sokala, nálepkou kvality můžeme poctít také datadisk Battle of the Gods pro strategii Black & White 2. A pokud stále nejste spokojeni, doporučuji vám recenzi prvního z očekávaných titulů, jež k nám přicházejí ze světa epizodických her. První část SiN Episodes s názvem Emergence ale (bohužel) nepřekvapila.

KAMIL GRIC, šéfredaktor

HEROES 5 – PÁRTY K UVEDENÍ HRY NA ČESKÝ TRH

Také do českých luhů a hájů dorazil příjemný zvyk, kdy uvedení významného titulu doprovází launch party, jež se naposledy týkala očekávané strategie Heroes of Might & Magic 5. Celá akce proběhla 24. května v památkově chráněných prostorách klášterního pivovaru Strahov, kde na pozvané hosty čekalo příjemné letní počasí, bohatý program a nezbytné občerstvení. Nechyběla známá skupina historického šermu Merlet, která předvedla jedinečný rytířský turnaj na počest královny, řadu tanečních čísel se zapojením několika nesmělých hostů a ohnivou show s fakírem, to vše za doprovodu živé dobové hudby. K dispozici byla také možnost vyzkoušet si plnou verzi Heroes of Might and Magic V v češtině nebo vyhrát jednu z hodnotných cen ve večerní tombole, která skýtala několik opravdu záludných výher.

58 **Hitman: Blood Money**
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360 | MOBILY

62 **Heroes of Might & Magic 5**
PC

66 **Rise of Nations: Rise of Legends**
PC

70 **Ghost Recon Advanced Warfighter**
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360 | GC

72 **Black & White 2: Battle of Gods**
PC

73 **Paradise**
PC

74 **SiN Episodes: Emergence**
PC

77 **X-Men: The Official Game**
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360 | GC | NDS | GBA

78 **The Da Vinci Code**
PC | PS2 | XBOX

80 **Zoo Tycoon 2: African Adventure**
PC

82 **Transport Tycoon: Down Under**
PC

HITMAN™

BLOOD MONEY

Starého psa novým kouskům nenaučíš

Platforma :- PC, PS2, Xbox, Mobily

Žánr :- Akce se stealth prvky
Výrobce :- IO Interactive
Vydavatel :- Eidos
Distributor v ČR :- Cenega
Homepage :- www.hitman.com
Datum vydání :- Květen 2006
Minimální konfigurace :- Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 5 GB na HDD

KONKURENTI
:- Hitman: Contracts **7,0**
:- Hitman: Codename 47 **10**
:- Thief 3 **9,0**

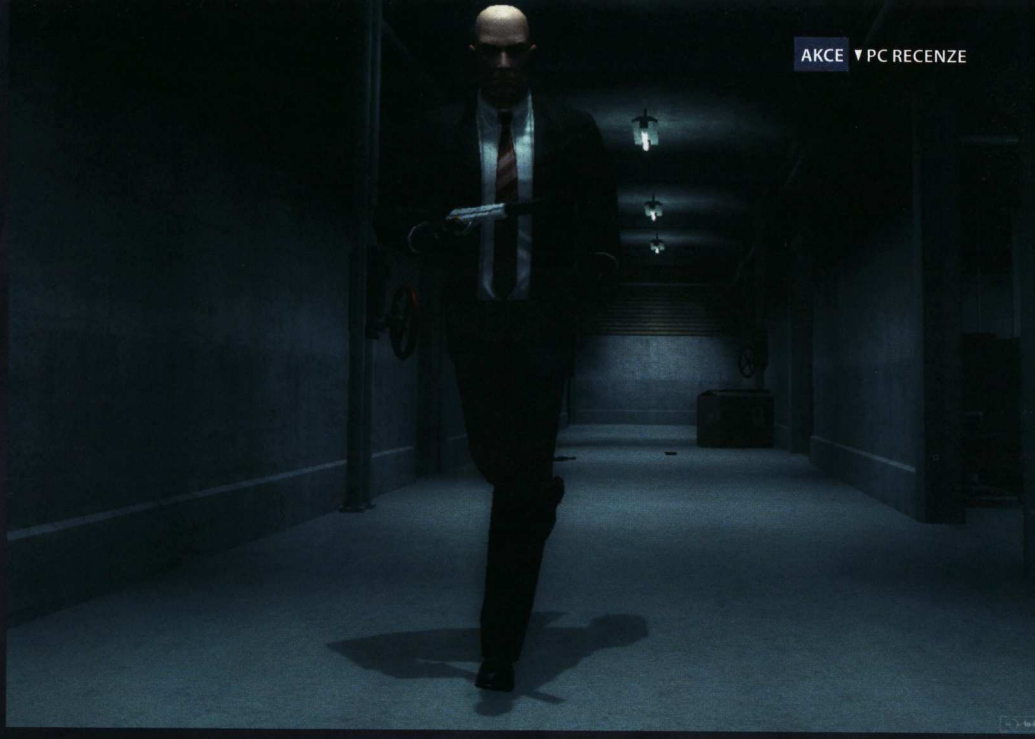
Vývoj nezastavíte. Stejně jako s očekáváními hledíme ke každému pokračování japonské perly Metal Gear Solid, jejíž každý nový díl přichází s příslibem nových zážitků, mění se i ostatní zavedené série. Překvapivě teď bude řeč o nájemném vrahovi, který již po téměř šest let vykonává špinavou práci v herním světě. Tobias Rieper, Hitman nebo zkrátka a dobře jen číslo 47 prošel postupným vývojem, během něhož se z hry, určené jen pro několik vyvolených, stala mainstreamová záležitost a jeden z klíčových titulů vydavatelského domu Eidos. Nyní je dílo dokončeno.

Bez mučení přiznávám, že změny v pojetí hry jsem jen těžko překonával. Po prvním dílu přišly další, stále více uzpůsobené obyčejným hráčům. Stejně jako v Hitmanově světě, i zde hrály roli peníze, které jsou také důvodem, proč je Blood Money jen pečlivě střiženým datadiskem předchozího dílu. Inovace se mu nevyhnuly, při pozorování s lupou objevíte také grafické rozdíly. Ale ve finále série stále čeká na zlom, kompletní obměnu, ke které musí nezbytně dojít. Pokud předchozí řádky vyzněly negativně, berte je pouze jako malé ántré nespokojeného fanouška, který si při hraní Blood Money s nostalgií vychutnal i první díl, jenž všechno započal. Hned na začátku vás ale mohu ujistit – Blood Money je zatraceně dobrá hra a číselný verdikt na konci recenze si rád (a věřím, že bez problémů) obhájím. Pojďme na to.

Chlapče, co ti je? Nejsi marod?

KRÁČÍ PO STEJNÉ CESTĚ

První zjištění se nabízí už z předchozích odstavců. Blood Money vychází ze svých předchůdců, a pokud jste někdy k sérii přičuchli, nebudete mít potíže s pochopením základních herních mechanismů. Na rozdíl od nich (podobně jako u nové Lary) se ale tvůrci znatelněji zaměřili na výpravu překvapivě krátkého příběhu (herní doba je jedním z výraznějších



JAK TO VŠECHNO ZAČALO?

Nenápadný plešoun započal svou pouť světem virtuálního zabijáctví na konci roku 2000, kdy nám dánští IO Interactive naservírovali první díl s názvem Hitman: Codename 47. Jak tehdy zaznělo v recenzi na webovém Doupěti, chystal se na nás „poněkud" brutálnější Thief ze současnosti, v grafice budoucnosti a s hratelností her minulosti. Výsledek mohl být dvojí – buď fiasko, nebo perla. Tenkrát se potvrdila druhá z obou možností. Bohužel, díl s podtitulem Codename 47 byl prvním a zároveň posledním, jenž byl určen skutečně hardcore hráčům. Ti na návrat pravého Hitmana stále čekají.

JAK TO BUDE POKRAČOVAT?

Vyvařovat stále jedno stejné téma v téměř shodné grafice – to nelze donekonečna. Osobně věřím, že Blood Money je posledním ze současné linie série Hitman. Je nepravděpodobné, že by se čísla 47 chtěli u mateřského Eidosu zbavit. Logičtější se jeví varianta znovuzrození, kterou nevylučují ani dánští autoři. Hitman pro konzole nové generace, s kompletně obměněným herním enginem a zásadními změnami v konceptu, to zní nadmíru lákavě. Uvidíme, zatím stále zůstává u přání a nepotvrzených spekulací.

Motivací je tentokrát boj o vlastní život, když proti vám nestojí jen obyčejné „zakázky", ale také zkušení konkurenti

ších zklamání), který vám dává po celou dobu dostatečnou motivaci pokračovat a plnit další zadané úkoly. Aby také ne, když motivací je tentokrát boj o vlastní život, když proti vám nestojí jen obyčejné „zakázky", ale také zkušení konkurenti. Jistě,

prakticky chybí emoce, které často dodávají hernímu pokrmu potřebnou třaskavou chuť, ani tak Hitman nezklame. Budete se bavit, byť po kratší dobu, než jak bylo zvykem. Osobně bych odhadnul čas, potřebný k dohrání hry, na 3/4 herní doby předchozích Contracts.

Důvod? Přestože Hitman nic neztratil ze základních pravidel (hrubá síla nevede k vítězství, musíte přemýšlet a plánovat), řada misí je až nepříjemně „průhledná" a najít cestu ke kýženému výsledku (často mrtvole) nebývá těžké. Hra vám nejsnazší řešení klade přímo pod nos a bylo by hloupostí začátečníka jím pohrdnout. Věřím ale, že tento pocit se bude týkat jen znalců série, nováčci či občasní hráči si do sytosti užijí hledání cestiček, jež vedou ke splnění mise. K dobrému zážitku dopomáhá rozmanitá škála obtížností. Pokud vám nový Hitman připadá lehký, nestěžujte si a přeřaďte na vyšší úroveň.

REPUTACE DĚLÁ DOBRÉHO VRAHA

Jenže tentokrát již nejste nájemným vrahem, který by žil utajen, stranou okolního světa. Média symbolizují obrovskou moc a budou pečlivě sledovat každý z vašich kroků i činů. Blood Money vůbec poprvé v historii série představuje notoriety systém, kterým jsou hodnocena vaše rozhodnutí a zvolená řešení. V novinových článcích, jež simulují funkci klasického briefingu, najdete po konci každé mise její popis, info o důkazech, které se podařilo policii zajistit, a mnohé další. Čím méně opatrní budete, tím více informa-

Po ránu je nezbytné vynést smetí

Sněhové vločky jsou možná krásné, ale kdo má v té zimě pracovat?

Je pátek večer a v pátek večer nikdo nepracuje – kromě Hitmana

cí se dostane pisálkům do rukou. Důsledky pak přicházejí s další misí, kdy popis vaší totožnosti v novinách (nedejbože včetně krásné, černobílé fotky) automaticky zvyšuje riziko odhalení a tím i zmaření úkolu.

V praxi novou inovací příliš nepostřehnete; opět se vše odvíjí od čistoty vaší práce, proto mi nepřísluší důsledky této novinky hodnotit (u každého se mohou lišit). Maximální plynulosti hry (a také ulehčení postupu hrou) ale napomáhá řada drobností, jako je nastrčení objektů a míst, do nichž můžete poklidně ukrýt odstraněné subjekty. Pravda, obří kontejner na pánských záchodech v opeře je nezvyklou záležitostí, ale to bych zacházel do detailů. Jisté je, že jakkoliv hra přísně sleduje vaše počínání, zároveň poskytuje dostatek prostoru pro manévrování. Znovu a zas se patří zmínit volnost a variabilitu, kdy jste jen výjimečně omezeni pouze jediným správným řešením.

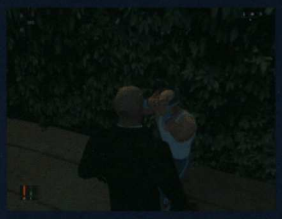
JEDNA PANÍ POVÍDALA

Pokud jste stejně jako já nenáviděli okamžité upozornění, že jeden z vámi zavražděných objektů byl odhalen (a vy jste pochopitelně

Ještě si dám masáž a pak si s chutí zastřílím – zkrátka takový obyčejný den

NEJEFEKTIVNĚJŠÍ ZPŮSOBY, JAK ZABÍT

Hitman oplývá mnoha schopnostmi, kterak sprovodit člověka z tohoto světa. Tři nejpůsobivější vám nabízíme v názorných ukázkách.



Likvidace holýma rukama. 47 dá objektu (v tomto případě nevinnému obyvateli malého městečka, který si zašel po ránu zaběhat) hlavičku, a potom jej několika rychlými chvaty pošle k zemi. Takový styl vraždy nicméně budí pozornost kolemjdoucích, proto pozor na nechtěné svědky!

Stará a dobrá škrtící struna. Není rychlá (výstřel z pistole s tlumičem se v jistých situacích hodí více), zato dokáže překvapit. Hodí se k odstraňování subjektů, jež k vám stojí zády, nezanechává stopy na podlaze a v okolí.

Jed (nebo sedativa) jsou další možností odstranění subjektu. Výhodou je rychlost celé akce, která na první pohled nebudí pozornost. Přesto dávejte dobrý pozor na kolemjdoucí a tělo rychle odstraňte (v tomto případě do útrob popelářského vozu).

nemohli tušit, který), mám pro vás dobrou zprávu. V Blood Money je v takové situaci obrazovka rozdělena na na dvě části, v té druhé najdete záběr z místa, kde k nalezení mrtvoly došlo. Šikovný hráč si spočte pět a pět, zjistí, v jaké části lokace mu hrozí největší nebezpečí, a upraví, případně zcela změní plán. V horším případě máte prostě a jednoduše smůlu, když nenápadné dokončení mise (bez svědků) nepřichází v úvahu. V takové situaci je lepší začít od začátku a vyvarovat se předchozí chyby.

Minimum naskriptovaných situací napomáhá znovuhratelnosti misí, kdy vám ani jejich několikáté opakování nepřivodí stavy frustrace. Nepříjemně (nebo naopak příjemně?) vás překvapí neustále se přesunující cíl, který (věrně realitě) nečeká v jediném pokoji na svůj osud, ale pohybuje se po domě, stejně jako mění pozice další postavy v jeho okolí. Pozadu nezůstal ani náš

I Hitman má své „Doupě"

můžou být jisté, že tenhle chlapec má ochranu vždy a všude po ruce (svoji pistoli pod polštářem).

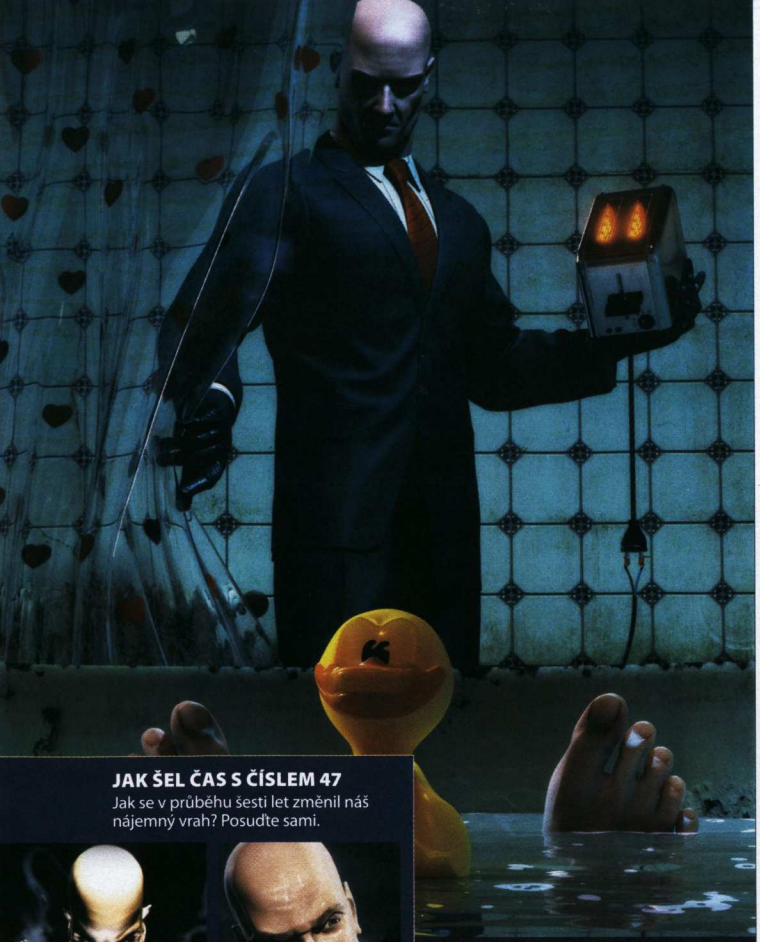
BARVITÝ A ATRAKTIVNÍ SVĚT

Nenajdete recenzi na kterýkoliv z dílů série, v němž by nezazněla chvála herního prostředí. Ani dnes nebude absentovat, spíše však ze slušnosti, než pro její hlubší význam. Pro sérii je již po léta typic-

> Dámy si ale můžou být jisté, že tenhle chlapec má ochranu vždy a všude po ruce

agent 47, který se na cestách naučil řadě nových kousků. Bodyguardy využijete jako živý štít nebo je můžete efektní hlavičkou poslat k zemi. Přibyla schopnost připravit útočící objekt o zbraň, akrobatické schopnosti se rozrostly o přeskakování z jednoho balkónu na druhý, lezení po zdech a trubkách. Když k tomu připočteme Hitmanovu nekompromisní vizáž, k roli novodobého Casanovy mu schází jen větší smysl pro romantiku. Dámy si ale

ká obrovská rozmanitost lokací, jež žijí vlastním životem, postavy si plní každodenní úkoly a okolo se ve stínech pohybujete vy – s tajným úkolem, který dávno překročil hranici slušnosti. Blood Money nás zavádí nejen do již zmiňované opery, ale také do slunného Chile, sanatoria, Las Vegas, do obyčejného amerického městečka… Bez výjimky jsou lokace propracované a nápadité, s dokonalým smyslem pro detail, kdy budete obdivovat architekto-



JAK ŠEL ČAS S ČÍSLEM 47
Jak se v průběhu šesti let změnil náš nájemný vrah? Posuďte sami.

nickou dokonalost jednotlivých míst. Pokud máte k dispozici dostatečně výkonný hardware, je radostí těmito místy byť jen procházet. Úkol je ale úkol: ve finále stejně zaspíníte onen krásný koberec krví své oběti. Přece jenom jste nájemný vrah, ne sběratel umění.

Pomalu se přesunujeme k závěru, který symbolizuje rozpačitý dojem z grafické stránky hry. Těžko hodnotit, když změny jsou jen minimální, a jakkoliv vypadá hra plasticky a přirozeně, začíná jí docházet dech (zvláště při porovnání s připravovanými grafickými perlami). Naopak se mi stále nepřejedla přirozená hudba od mistra Jespera Kyda, který si pohrává s jemnými hudebními motivy, aby ve vypjatých okamžicích dokázal pod svou taktovkou rozpoutat atmosférické peklo. Dokáže tím po malých krůcích budovat atmosféru, tak typickou pro celou sérii. Škoda proto, že ji hra umí drobnými kiksy zbortit. Věrohodnosti ubírá rozpačitá fyzika, několik drobných chybek v umělé inteligenci, ocenit zřejmě nedokáži ani populární upgrade zbraní (byť i ten najde v promyšleném plánu své využití).

Zkrátka a dobře, nový Hitman je svůj. Nemusím vám lhát a tvrdit, že je plnohodnotným pokračováním série. Je, i není. Na jedné straně přináší změť užitečných novinek, které jsou ale jen čerstvým šperkem na jinak známém výtvoru. Podstatné pro mě (a jistě i fanoušky série) zůstává, že Blood Money nijak nezaostává nápaditostí misí a výpravou. Poskytne vám herní zážitek, který je ve společnosti akčních střílečů i po několikáté stále stejně svěží a neokoukaný. Pusťte se do jídla, přejeme dobrou chuť.

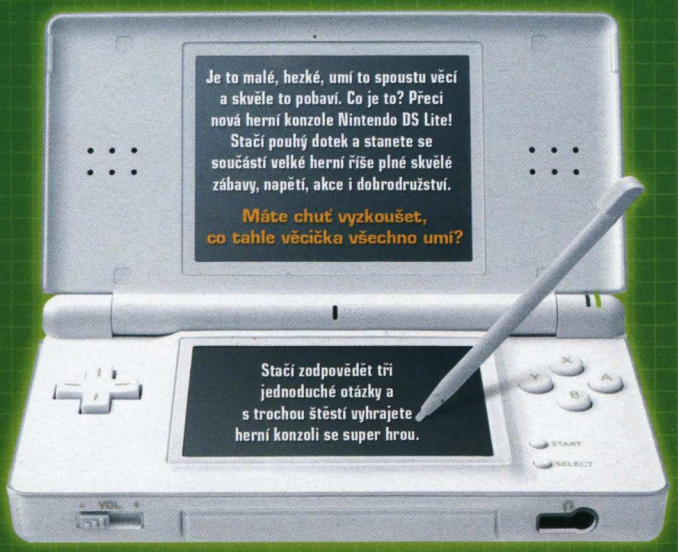
Hitman: Blood Money — **7,9** VERDIKT

- ▲ Výprava příběhu
  Variabilita misí a úkolů
  Volnost
  Notoriety systém
  Nové pohyby a další zlepšováky
- ▼ Délka hry
  Vyvařování stejného tématu

Můžeme spílat přehršli Hitmanovských pokračování, můžeme nadávat na nedostatek inovací. Když ale přijde na otázku jménem hratelnost, jen těžko budete novému Hitmanovi hledat konkurenta. A o to jde především.

Letní soutěž Nintendo

Vyhraj Nintendo DS Lite a hru Metroid Prime Hunters



NINTENDO DS. Lite

1) Kolik váží handheld Nintendo DS Lite?

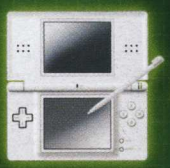
a) 218 g
b) 275 g
c) 392 g

2) V jakých barevných variantách bude u nás DS Lite k sehnání?

a) růžová
b) oranžová a zelená
c) bílá a černá

3) Která herní série je pro Nintendo charakteristická?

a) Zelda
b) GTA
c) NHL



METROID PRIME HUNTERS

Sexy a přitažlivé, takové je nové Nintendo DS Lite. Malý zázrak, který nabízí vyžití jak dlouholetým hráčům, tak herním nováčkům. Skvělé využití všech vlastností konzole nabízí hra Metroid Prime Hunters, dechberoucí akční střílečka s unikátní on-line podporou hlasové komunikace. Konzoli i hru můžete vyhrát v naší soutěži, jejímž partnerem je společnost ConQuest entertainment a. s., výhradní distributor Nintendo produktů v České republice.

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo DS Lite. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „DS Lite"). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DONDS mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DONDS 1A2A3A Adam Novak Brnenska 358 Praha 4 100 00.

Nápovědu najdete na www.nintendods.cz

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 31. července 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také v časopise Doupě.

Heroes of Might and Magic 5

DOUPĚ 6/06 HRA MĚSÍCE PC

Sám sobě žánrem, sám sobě králem

Lidé jsou zvláštní tvorové. Už odmalička se navzájem předhánějí, kdo dokáže rychleji sečíst čtyři jablíčka a dvě hruštičky, aby si posléze pořadí psali na zvláštní úřední papír, kterým se chlubí rodičům. Soutěží ve všemožných disciplínách nejhlasitějšími vzdechy na tenisových kurtech počínaje a zametáním zamrzlého kluziště konče. Zjišťují, kdo má největší IQ, nohy, oční řasy či poprsí. A hlavně se ve všech těchto disciplínách snaží ostatní pokořit.

Herní průmysl coby lidský produkt na tom nemůže být jinak. Už bezmála deset let sledujeme nekonečný souboj o „nejrealtimovější strategii", která tím nejúžasnějším postupem zakryje fakt, že se pod povrchem grafického pozlátka skrývá staré známé „postav základnu-vyrob vojáky-znič nepřítele". Nic proti žánru, je však trochu bizarní sledovat snažení desítek vývojářských týmů o vytvoření téhož ve chvíli, kdy si pustíte Heroes of Might and Magic 5, zástupce takřka vymřelého druhu tahových strategií.

> Pátý díl zahodil experimenty „čtverky" a vydal se plně ve stopách třetího dobrodružství

KOLO, KOLO MLÝNSKÝ

Pátý díl známé série totiž dokazuje, že pohřbívání „her na kola" bylo přinejmenším velkým omylem. Nejde přitom o stařecké povzdychnutí à la: „Za našich mladých let vycházely lepší hry." Heroes of Might and Magic 5 jsou stoprocentně moderním titulem, upraveným potřebám masového hráče, disponujícím zjednodušenými postupy a – samozřejmě – nezbytnou trojrozměrnou grafikou. A co víc, hra je natolik propracovaná a detailní, že se do ní bez ohrnování nosu ponoří i ostřílení fanoušci série.

Psali jsme to už v prvních dojmech, opakuji to i zde – pátý díl zahodil experimenty „čtverky" a vydal se plně ve stopách třetího dobrodružství. Znamená to méně strategie, větší důraz na hrdinu a také jeho rozvoj. Kampaně jsou založené na tom, že si ze žvatlajícího nedochůdčete (myšleno pouze ve smyslu jeho bojových schopností) vypěstujete nebojácného reka, který se svou armádou kosí nepřátele silou „vytuněného" kombajnu. Příběh není levným pojítkem mezi jednotlivými misemi, ale komplexním sledem událostí, který staví na bohaté historii světa. A pokud vám ani tato lákadla nestačí, pořád tu máme propracovaný systém, který těží z třináctileté historie série.

ŠEST UNIKÁTNÍCH

Propracovaný fantasy svět, tvořený šesticí svébytných ras, představuje jednu z jeho nezbytných propriet. Sice jsme definitivně opustili Erathii, nemusíte však tesknit. Ruští tvůrci si dali záležet, aby měla každá frakce v novém světě Ashan své dějinami zdůvodněné místo. Šest je ideální počet, abyste měli stále co objevovat, ale který zabraňuje přílišné dezorientaci. Nové nepřátele budete poznávat postupně, což je klíčové pro analýzu jejich silných a slabých

Za zlatem uhání každý rád

DVD Demoverzi najdete na DVD 06/06

Platforma PC

Žánr Tahová strategie
Výrobce Nival Interactive
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage homm5.cdprojekt.cz
Minimální konfigurace
Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 3 GB na HDD
Lokalizace Kompletní
Cena
999 Kč / 1 999 Kč (sběratelská edice)

KONKURENTI
- Etherlords 2 **8,5**
- Heroes of Might and Magic 4 **8,0**
- Warlords 4 **7,5**

Za zlatem uhání každý rád

Fronty na Wii vedly na některých místech k potyčkám

stránek a zároveň také pro vaši motivaci. I v pozdějších fázích hry máte stále co objevovat a zjišťovat.

Vojska jednotlivých frakcí navíc nejsou složena podle předem daného klíče (základní jednotka = pěšák, druhá = střelecká atp.). Autoři popustili uzdu své fantazii a zejména vyždímali všechny předchozí díly, aby vytvořili unikátní mix jednotek všech typů a schopností. Už nejde primárně o rubanici dvou stran, ale správné využívání předností svých jednotek. Spousta má speciální útoky/kouzla atp. Království gryfové se dokáží vznést do vzduchu a mnohonásobnou silou zaútočit na určený cíl. Tento útok však chvíli trvá a cíl musíte určit dopředu, využitelný je tak zejména proti střeleckým jednotkám, které většinou zůstávají v bitvě na místě. Pekelní sluhové a pánové zvládají několik ohnivých kouzel, rarášci kradou manu…

A nemusíme se bavit jen o jednotkách. Mění se i speciální schopnosti hrdinů, hraničáři z Hvozdu mají možnost vytvoření seznamu úhlavních nepřátel, proti nimž získávají bonusy, pekelníci zase v průběhu bitvy povolávají spojence z podzemí. Akademie se více než ostatní opírá o vědomosti a magii.

Zdroje jsou, říká novodobý Špidla

Podzemí vypadá báječně, až se vám nechce vůbec bojovat

Vychlazená dvanáctka to sice není, ale co!

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Neuznává černou a bílou, vidí vše zásadně šedě

DOUPĚ SPECIÁL

Fenomén HOMAM má v České republice desetitisíce fanoušků. Právě těm je určen historicky první Doupě speciál, jenž se věnuje jak nejnovějšímu dílu série, tak její kompletní historii. Proto se hodí i začínajícím, kteří získají rychle a na jednom místě povědomí o minulosti jejich oblíbené hry. Speciál je již v prodeji, stojí 99 Kč a jeho součástí je i plná verze nepřekonatelného druhého dílu HOMAM v exkluzivní GOLD edici. V časopise samotném se dozvíte věci, které ani v manuálu nenajdete – podrobnou historii jednotlivých frakcí, vše o hrdinech, kouzlech, městech či jednotkách.

SBĚRATELSKÁ EDICE

Pokud chtějí fanoušci určité hry něco exkluzivního, musí většinou objednávat ze zahraničí. V Případě Heroes of Might and Magic 5 však mohou zůstat doma – sběratelská edice se prodává i u nás! Co vše obsahuje?

- → Exkluzivní dřevěnou truhlu s logem hry
- → DVD s kompletní profesionální českou verzí hry Heroes of Might and Magic V
- → DVD s kompletní profesionální českou verzí hry Might and Magic IX
- → Kompletní tištěný česko-slovenský manuál
- → Tištěnou referenční kartu
- → Na zvláštním papíře tištěnou mapu světa
- → Lektvar vytrvalosti
- → Knížečku artworků
- → 3 exkluzivní mapy pro fanoušky série, jež osvětlují některé herní události
- → Tištěný certifikát s číslem sběratelské edice
- → Tištěný dokument popisující jednotky a jejich schopnosti

Cena: 1 999 Kč

ZVLÁŠTNÍ A VŽDY SVŮJ

Když k tomu připočtete vlastní vývoj hrdinů, specifický v každé misi, získáte hru, v níž může každá mise vypadat plně jinak. Můžete se vydat jinou cestou vývojového stromu, narazit na jiné jednotky, vsadit na jiná vojska, získat jiná kouzla…

Přesto to budou stále staří dobří Heroes of Might and Magic. Vše začíná od hradu, v němž týden co týden verbujete jednotky (byť některé mise jsou vyloženě „běhací", bez základny), pokračuje obsazováním dolů, získáváním zkušeností a rozvíjením hrdiny. Na závěr přijde několik velkých bitev, a pokud uspějete, můžete se vydat dál. Překvapila mě poměrně vysoká obtížnost hry. Zvláště pokud přecházíte mezi frakcemi a podvědomě se snažíte využívat postupy naučené dříve, může pro vás vše skončit velice brzy.

LEHKO NA CVIČIŠTI…

Dobývání dolů je stejně nedílnou součástí série jako bitvy, které probíhají samozřejmě rovněž v tahovém režimu. Dvě armády se tentokrát střetávají na čtvercové (nikoli hexové) ploše, jejíž použití bylo vzhledem k trojrozměrné kameře asi nezbytné. Situace na bojišti se ale dočkala i dalších podstatných změn. V prvé řadě je tu iniciativa. Jednotky se střídají dle své rychlosti. Čím rychlejší jednotka, tím častěji se dostane na řadu. Pekelní hřebci tak mnohdy dají nepříteli ochutnat ostrost svého rohu dvakrát, než se vůbec poprvé dostanou ke slovu golemové. Pořadí tahů se neustále mění (na základě morálky či kouzel) a tvoří jednu z klíčových součástí boje.

Podobné je to s hrdiny, kteří do něj pravidelně zasahují zvnějšku. Mohou zaútočit (napadené jednotky se nebrání) nebo využít nepřeberné studnice kouzel. Čtyři základní magické školy skrývají dostatek podkladů pro každou myslitelnou strategii. Nepřítel má silné střelecké jednotky? Zmaťte je a ony se bezhlavě vydají do útoku s dýkami. Pyšníte se silným a početným davem vojáků? Zduplikujte jej a využijte jeho sílu dvakrát! K dispozici je přemíra dalších kouzel – klasická požehnání, kletby, fireballs, blesky i přivolávání elementálů.

Kvůli čtvercové síti jsou lehce omezeny klasické vojenské možnosti. Těžko budete chránit střeleckou jednotku, pokud se na ni rozhodne soupeř zaútočit. Naopak díky častým překážkám uprostřed bojiště nemusíte vždy dorazit k nepříteli se zamýšlenými bojovníky, což je obzvlášť častý jev u silnějších členů armády, kteří zabírají 2×2 pole. Bojiště jsou sice velká, ale když se vám do cesty postaví balvan a pomalý spolubojovník, vaši paladinové budou moci sledovat bitvu pouze nervózně zdálky.

BONUSOVÝ ZÁŽITEK?

Každá ze šestice kampaní (věnovaná jedné z frakcí) vás provede pěti

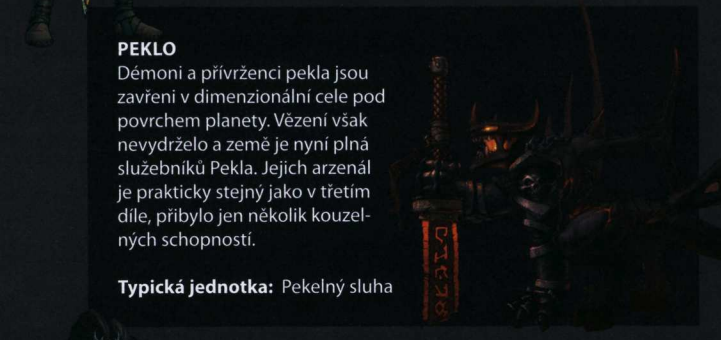
ŠEST VYVOLENÝCH FRAKCÍ

AZYL
Představuje standardní lidskou „rasu". Díky převaze bojových jednotek se primárně soustředí na sílu, nikoli na magii. Královna Isabela ze Svaté gryfí říše je jednou z klíčových postav příběhu.

Typická jednotka: Paladin

HVOZD
Elfové, entové, lesní víly… Hvozd je typickou přírodní rasou, která spoléhá na duševní schopnosti a symbiózu s přírodou. Spojuje všechny „dobré" služebníky lesa z předchozích dílů.

Typická jednotka: Lovec



PEKLO
Démoni a přívrženci pekla jsou zavřeni v dimenzionální cele pod povrchem planety. Vězení však nevydrželo a země je nyní plná služebníků Pekla. Jejich arzenál je prakticky stejný jako v třetím díle, přibylo jen několik kouzelných schopností.

Typická jednotka: Pekelný sluha

KOBKA
Elfí odpadlíci, kteří utekli do podzemí a spojili se s místní faunou pod vedením Velekněžek. Bojovníci Kobky jsou temní zvědové, rychlé jednotky využívající mrštnosti a stínů spíše mnohem více než hrubé síly.

Typická jednotka: Čarodějka stínu

AKADEMIE
Mágové, kteří nadevše velebí rozumové poznání. Tráví život studiem a sepisováním vědeckých prací věnujících se okultním záležitostem. V jejich armádě to proto srší blesky. Kromě kouzelníků v ní bojují také mechanické jednotky, jež kouzelníci ovládli.

Typická jednotka: Mág

NEKROPOLE
Nekromanti se odštěpili od řádu čarodějů. Studují magii smrti, aby se mohli stát věčnými. V jejich obrovských armádách se proto objevují desítky a stovky kostlivců, upíři či zombie. Po každé bitvě navíc počet nemrtvých vzrůstá.

Typická jednotka: Kostlivec

masivními misemi. Masivní si přeložte jako několikahodinové – vybudování armády a splnění rozmanitých úkolů není záležitostí na pár chvil. Přes rozsáhlost hlavní dějové linie poněkud zamrzí chudá nabídka multiplayerových a vedlejších map. Autoři si pravděpodobně dláždí cestu k datadiskům, nemuseli by to však dělat tak okatě.

Okatost mohli nechat pouze grafickému zpracování, které je jedním slovem úžasné. Barvy jsou zářivé, vše se nádherně hýbe, vítr si pohrává se slunečnicemi, nad pekelnými skalami občas proskočí kus lávy… Krajina je uvěřitelně živá a spolu s povedenými pohyby hrdinů a jednotek (pád zabitého Kolosa/Titána je úžasný) vás ohromí a zajme. Krása má i svou stinnou stránku, jíž je určitá míra nepřehlednosti. Stává se, že tu přehlédnete kupku zlata, jinde zase zničehonic natrefíte na nepřítele, kterého jste díky špatnému úhlu kamery neviděli. Když jde o pár kusů dřeva, nic hrozného se nestane, když však zjistíte, že jste na začátku mise nechali artefakt, kvůli němuž jste v předchozí potyčce přišli o půlku armády, je to k vzteku.

I největší hrdinové však mají své slabší stránky a v případě Heroes of Might and Magic 5 jde opravdu jen o pár listů v objemné knize, tvořící komplexní zážitek. Nejde o žádnou revoluci na poli strategií, nejde o přelomový okamžik, jen o důkaz, že i tahové strategie mají dnes v herní knihovně své místo. Vzhledem k historii celé série by bylo fér rezervovat raději celý regál.

Heroes of Might and Magic 5 — 9,0 VERDIKT

- ▲ Bohatá historie světa Ashan
- ▲ Opravdu různorodé frakce
- ▲ Množství různých voleb
- ▲ Solidní příběh
- ▲ Pohádková atmosféra
- ▼ Trojrozměrné zpracování vede k omylům
- ▼ Chudší nabídka bonusových map
- ▼ AI nereaguje na kouzla

Hutná a po všech stránkách propracovaná tahová strategie, na níž si smlsnou hráči i v roce 2006. Autoři dovedně využili předchozích dílů a dali vzniknout lahodnému kompilátu, na němž se těžko hledají chyby.

Championship Manager 2006 © Eidos Interactive Limited 2006. PC Developed by Beautiful Game Studios, console developed by Gusto Games. Published by Eidos Interactive Limited 2006. Eidos and the Eidos logo, are registered trademarks of the Eidos Group of Companies. Beautiful Game Studios and the BGS logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. Gusto and the Gusto logo are trademarks of Gusto Games Limited. All rights reserved. adidas and the 3 - Bars logo are registered trade marks of the adidas group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas group, used with permission. Opta and the Opta Logo are trademarks of Sportinstaz Limited. "PS", "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, 150 00, Praha 5, tel: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz. K dostání v prodejnách počítačových her, v síti prodejen JRC, v síti hypermarketů a na internetových obchodech.

„Kterou zemi zničíme dnes?"
– George W. Bush

Rise of Nations: Rise of Legends

Pamatujete si Rise of Nations? Tak na něj rychle zapomeňte!

Rise of Nations téměř přesně před třemi lety přiletěl jako strategická raketa s jadernou hlavicí a řádně otřásl světem realtime strategií. Age of Empires byl založen na skutečných reáliích, ale nenabídnul vám je v případě, kdy jste chtěli opravdu mít pocit, že dobýváte svět. Civilizace přinesla reálné národy a navíc i jednu mapu našeho světa, jenže to byla jen kulisa pro tradiční boj. A opravdu realistické strategie? Kolik z vás se prokousalo věcmi jako Europa Universalis či Hearts of Iron?

Jenže přišel Rise of Nations a svým módem Conquer the World (dobuď svět) naplnil sny mnoha hráčů. Volba národa a začátek na strategické mapě zeměkoule rozdělené do mnoha sektorů, více či méně reflektujících skutečné hranice; pak jen vybrat území pro útok a obléct si generálskou uniformu. Jistěže hra nebyla bez chyby, přeci jenom samotné mise už neměly s reáliemi takřka nic společného, ale kvalitní herní systém, geniálně kombinující právě Age of Empires a Civilizaci, vydržel bavit nemálo hodin.

Teď je tu pokračování, Rise of Legends (RoL). Nová grafika, nové možnosti, nové národy, ještě uvěřitelnější pocit dobývání světa… nebo ne? Big Huge Games (jejich megalomanie se projevuje nejen v názvu studia) to vzali od lesa. Vyrobili něco zcela jiného a původním Rise of Nations se nechali jen slabě inspirovat. Znechucení. Ten pocit jsem měl po prvních minutách hry. Teď nadšeně tleskám jedné z nejosobitějších strategií, jakou jsem měl tu čest hrát.

ZA CO, KOMU, PROČ, KDE?

Jádrem RoL je příběhová kampaň a autoři jsou na ni náležitě pyšní. Zpočátku nebudete tušit, která bije. Jste vrženi do světa, pro nějž je přívlastek „divný" jen slabým pokusem vystihnout jeho charakter. Z dění na obrazovce můžete být leda zmateni. Karavana rodu Vinci (ano, jméno má souvislost s Leonardem da Vinci), doprovázená kovovými stroji, míří k dolu, v němž má být zdroj podivné nákazy. Do hry však vstupuje jakýsi záporňácký dóže, jenž na karavanu svrhne balvany ze skály. Při útoku zahyne bratr hlavního hrdiny, Giacoma Vinci, což musí být náležitě pomstěno. V krátké misi tedy ničíte slabé síly nepřítele a čekáte, co bude dál.

RoL skrývá celkem tři kampaně. První patří rodu Vinci, druhá magické jakoby-arabské frakci Alin, poslední zvláštnímu mixu mimozemšťanů a něčeho, co připomíná starověký kmen Mayů. Potíž je jen v tom, že prezentace příběhu vám neumožní do dění až tak úplně proniknout. Celá řada věcí odkazuje na předchozí diplomatické vztahy mezi jednotlivými územními celky anonymního světa, v nichž se však vůbec nemáte šanci orientovat. Základní fakta (tihle jsou hodní, tamti zlí) však pochopíte snadno, a tak se můžete směle vrhnout do bitvy.

Před ní vás ještě čeká klasická strategická mapa ne nepodobná té v Rise of Nations. Prostředí je však zcela fiktivní. Tradičně vidíte svoje území, území nepří-

> Znechucení. Ten pocit jsem měl po prvních minutách hry. Teď nadšeně tleskám

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době zase chvilinky studenta

DVD Demoverzi najdete na DVD 05/06

Platforma PC

Žánr RTS v zajímavém mixu prostředí
Výrobce Big Huge Games
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.riseoflegends.com
Minimální konfigurace Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,4 GB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- Rise of Nations **9,0**
- Age of Empires 3 **8,9**
- Starcraft **Nehodnoceno**

Tady někdo podcenil obranu... Nedívejte se na mě, jo?

Tohle vypadá na hodně silně chráněný průsmyk

tele, rozmístění svých i ostatních armád (a hrdinů), stejně jako důležitá fakta o lokacích. Každou oblast totiž automaticky využíváte ke svému prospěchu zabráním určitých bonusů, které poskytuje. Před útokem ještě nezapomeňte rozdělit body výzkumu a vojenství, schopnosti hrdinům a přistavit nějaký nový kousek do města – tyto činnosti zlepší vaše startovací podmínky v následující misi, hrdinské schopnosti pak využijete v celé hře.

VAŘILA MYŠIČKA KAŠIČKU

Nové dítko Big Huge Games je neuvěřitelným designérským gulášem. Věřím, že pro nemálo hráčů bude těžké tento eintopf strávit, na druhou stranu s takto osobitým stylem se už dlouho na poli strategií nikdo neukázal a to si zaslouží aspoň uznalé pokývnutí hlavou. Co vlastně mám tou kaší na mysli?

Rod Vinci je klasickou ukázkou steampunku. Lidé uvádějí do praxe náčrty vynálezů Leonarda da Vinci, jejich města jsou ohromujícími hromadami kovu poskládanými bez zjevného řádu. Jednotky se různí od nevinných mušketýrů přes zvláštní létající stroje a vzducholodi až po mocné tanky vnášející strach a zkázu do nepřátelských linií.

Alini jsou prazvláštním zástupcem fantasy. Jejich města, jako vystřižená z pohádek tisíce a jedné noci, se vznáší nad krajinou, zatímco mystická rasa založená na využívání magie buduje své armády ze skla, ohně a písku.

A Cuotlové? Nejtajemnější frakce, o níž není mnoho známo. Jejich stavby v sobě snoubí odkazy prastaré mayské architektury s industriálním nádechem futuristické mimozemské technologie. V tmavě červené záři vznikají jejich prazvláštní jednotky inspirované mayskou mytologií, lasery a létajícími talíři.

POSTAV TŘEBA CHLEBA, UPEČ TŘEBA ZEĎ

Tak to bychom měli. Z příběhu nevíte hlavu ani patu, na mišmaš stylů, žánrů a designů se díváte náležitě nedůvěřivě, nápovědy při hraní mise jste vypnuli… a nevěřícně koukáte na chudou základnu a pohledný interface a nevíte, co s tím. Jaksi tušíte, že modré fleky bude potřeba nějak těžit a že to velké je asi základní budova. Tím ale končíte. Nechejte ten manuál, hry mají být intuitivní, tak co.

Orientace v herních mechanizmech chvíli trvá asi tak čtvrthodinku. Po uplynutí této doby se smíříte s absencí klasických stavěcích jednotek, vzpomenete si, že v Rise of Nations se doly zaplňovaly horníky, aby fungovaly, a zjistíte, že zde stačí klikat na příslušné tlačítko při vybrání dolu. Stavaře nepotřebujete, jen zvolíte, co a kde se má stavět, a ono se to postaví samo a velmi rychle (teď si nejsem jistý, jestli nepíšu sci-fi povídku do nějakého ženského časopisu).

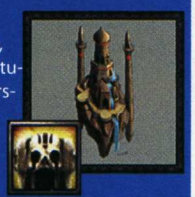
První velká změna přichází s mikromanagementem samotného města, tedy základní budovy. Ta by kolem sebe měla mít nemálo místa, protože pod vaším vedením ji čeká markantní expanze (už jsem říkal, že autoři mají megalomanské sklony?). Máte na výběr čtyři druhy nových městských čtvrtí, jejichž název a konkrétní funkce se obvykle liší podle frakce. Obecně čtvrti zvy-

GULÁŠOVÉ INGREDIENCE ALIAS FRAKCE

Vinci

Industriálně zaměření lidé vystavěli svoji civilizaci na odkazu vynálezce Leonarda da Vinci. Jejich země je rozdělena do třinácti provincií, které představují více či méně soupeřící celky s dvěma výraznými rivaly – Giacomem z Miany a dóžetem z Venucci. Kromě tradiční militaristické a palácové čtvrti se jejich města honosí obchodnickým a industriálním distriktem a nabízí vyváženou kombinaci výzkumu a profitu. Speciálním útokem frakce je Industriální destrukce, mohutný a nemilosrdný plošný útok likvidující veškeré jednotky v dosahu.

Alin



Děti pouště, prastará kultura, jejichž drsná, vyprahlá země se nyní zmítá v interních válkách. Absence industrializmu a důraz na magii vytváří alternativu Vinciovské průmyslové čtvrti právě ve čtvrti mágů. Specialitou Alinů je schopnost povolat posily, a to kdekoli na bojišti. Nepřátelé Alinů se musí zmítat v nejistotě, protože nikdy netuší, kde se Alinské posily objeví.

Cuotl

O jejich civilizaci se ví pramálo. Říká se, že ji kdysi navštívili samotní bohové. Ale až teď o sobě dávají Cuotlové vědět. Jejich zemi tvoří neprostupná džungle a bažiny plné odporného hmyzu přenášejícího nebezpečné choroby. Vojenskou a palácovou čtvrť města doplňují svatá a reaktorová čtvrť, přičemž každá část města přidává něco málo k výzkumu, jenž je pro frakci maximálně důležitý. Speciální schopnost je pak reprezentována hvězdným paprskem schopným odhalit neprozkoumaná místa a ničit vše nepřátelské kolem.

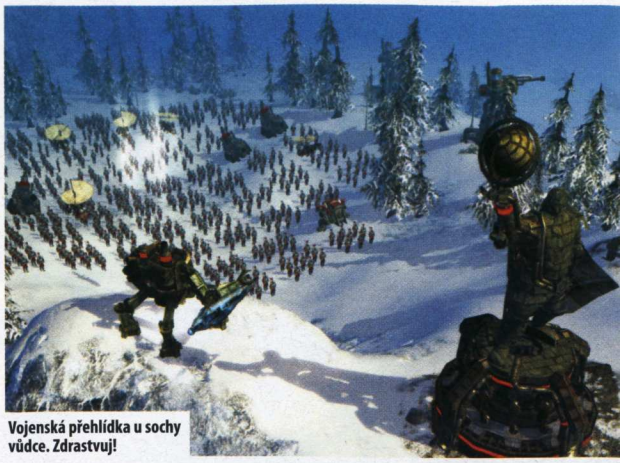
Za fantaskní lokace se designéři rozhodně stydět nemusí

Rise of Legends umí být řádně depresivní

Na co spousty malinkých jednotek, stačí jedna obří!

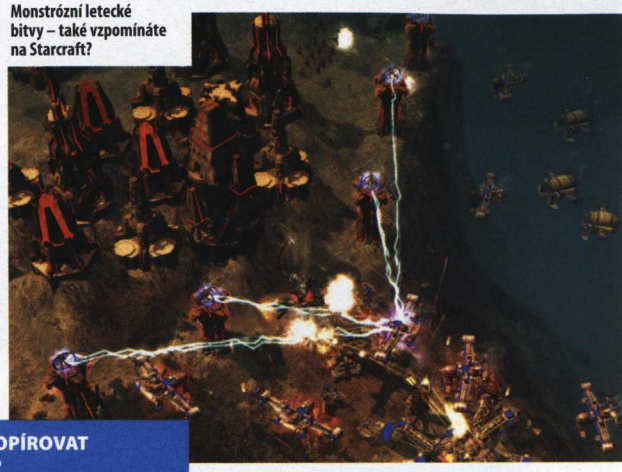
Sklo je jedním z hlavních materiálů pro Aliny

Město v mlze, olej na plátně, autor neznámý



Vojenská přehlídka u sochy vůdce. Zdrastvuj!

Monstrózní letecké bitvy – také vzpomínáte na Starcraft?



Že by dějiště nového dílu seriálu Stargate?

> Nakonec jde jen o jedno: vybudovat ohromnou armádu, s níž smetete protivníka

šují množství surovin, které můžete těžit, velikost armády, jakou uživíte, a garantují body pro výzkum unikátních jednotek a vylepšení (viz boxík). Pointa celého systému tkví v omezení počtu čtvrtí na jedno město, což vás nutí k neustále expanzi a zabírání neutrálních i nepřátelských měst, abyste dospěli k nejlepším technologiím, největší armádě, nejnacpanější pokladně a prostě abyste byli úplně nej.

KDYŽ SE DVA PEROU

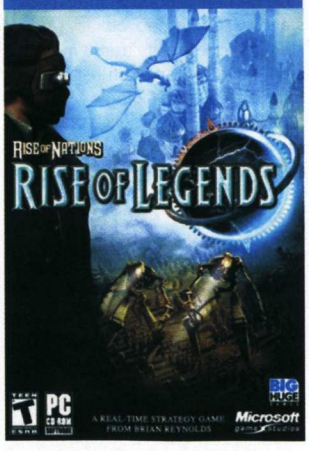
Nakonec jde ale jen o jedno: vybudovat ohromnou, vyváženou a skvěle vybavenou armádu, s níž smetete protivníka. Nic jiného opravdu nečekejte, přestože tento nejvíc profláknutý cíl každé strategie je zde poměrně umně zabalen do série dalších úkolů. Jednotky mají své nesporné kouzlo. Technologie rodu Vinci se zdá být zpočátku nepřekonatelná, jejich těžké stroje drtí protivníky silou švédských hokejových útočníků, ale obě ostatní frakce při vhodném přístupu najdou efektivní obranu.

Umělá inteligence se bohužel nezmůže na nějaké významnější kousky, prostě jen tradičně posílá sebevražedné útoky na vaši základnu, abyste nevyšli ze cviku, načež se nechá porazit na hlavu vaší silou. Podstatné je, že se na to výborně kouká a skvěle se to hraje. Hrdiny v RTS nemám příliš v oblibě, jejich schopnosti jsou zde ale příjemné a je radost jich využívat.

PROČ NEKOPÍROVAT ORIGINÁL?

Proč se autoři nevydali tradiční cestou ždímání ověřené úspěšné koncepce? Proč na sebe vzali risk vyrobení zcela jiné hry provokativně pod hlavičkou prvního titulu? Co všechno mohli do hry přidat, nesvázáni realitou?

- ➔ brilantní designový mix nezávislý na reáliích
- ➔ hrdinové, pomocí nichž je možné vyprávět příběh
- ➔ návrat ke kořenům klasických real-time strategií
- ➔ originální koncepce budování města
- ➔ parádní design prostředí odvíjející se jen od fantazie tvůrců



Velkým plusem je i design samotného prostředí. Těžko se to popisuje slovy, obrázky hovoří samy za sebe. Výtku však mám ke zvukové stránce hry, na kterou jako by autorům nezbyl čas. Soundtrack působí skvěle, jen netuším, proč skladby končí tak useknutě – kazí to dojem. Další věcí jsou zvuky boje, jejichž hlasitost je příliš nízká, takže jejich přínos do atmosféry je v konečném efektu nulový.

Big Huge Games před sebou měli veliký úkol při vytváření pokračování jedné z nejlepších strategií posledních let a zhostili se ho po svém. Vytvořili na první pohled klasickou RTS, jenže ji obohatili o parádní design (prostředí, jednotek, všech tří frakcí, příběhu) a několik novinek v hratelnosti, jako například originální přístup k budování města. Výsledkem je strhující hra v překrásném grafickém kabátku, se kterou žádný stratég nešlápne vedle.

Rise of Nations: Rise of Legends **8,5** VERDIKT

- ▲ Guláš zcela rozdílných věcí, který chutná
  Detailní a povedená grafika
  Nápaditý mikromanagement města
  Vyváženost všech tří frakcí
- ▼ Odfláknutá zvuková stránka
  Slabší výprava

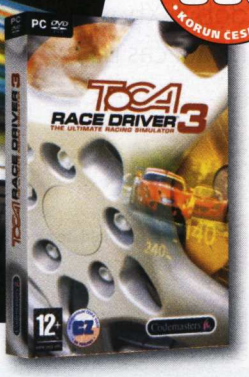
Pokračování perfektní hry, jež však jde zcela svou a novou cestou. Pokud ji budete následovat, dostane se vám unikátního zážitku.

NEJKOMPLETNĚJŠÍ AUTOMOBILOVÉ ZÁVODY VŠECH DOB!

CONVERTIBLES
EUROCART
PICK UPS
MUSCLE CARS
STREET CIRCUITS
CLASSICS
EUROPEAN V6
V8 SUPERCARS
RALLY
DTM
FORMULA 1000
OFF ROAD

TRUCKS
RALLY CROSS
SPRINT CARS
GT
OPEN WHEEL
FORMULA BMW
GT LIGHTS
STOCK CAR
4X4 MONSTER SERIES
BAJA MOTORCROSS

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA
999
KORUN ČESKÝCH*



TOCA RACE DRIVER 3™
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Postavte se na start a pusťte se do adrenalinem naplněných závodů. Nechte protivníky daleko za sebou a vychutnejte si největší škálu soutěží, jaká kdy byla v žánru závodních her k vidění.

Kup a zaregistruj si hru a získej skvělé dvoujádrové procesory Intel Pentium D a další báječné ceny!

www.codemasters.com/tocaracedriver3

12+ www.pegi.info

PC DVD

intel

CDPROJEKT

POWERED BY gamespy

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

Codemasters

© 2005 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" ® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver" ™ 3, "Ultimate Racing Simulator" ™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks and UMD is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Na rozstřílení se asi pojistka nevztahuje, co?

Ghost Recon Advanced Warfighter

Správní američtí hoši z jednotky Ghost už dobyli Xbox 360. A teď nastal čas na PC

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Pokojně si žije ve světě virtuálních zvířátek

Jdeme na to. Vykláním se zpoza rohu. Skrz optiku zbraně prohlížím střechy protějších budov. Támhle jsou dva. Zdravím je dvěma krátkými dávkami. Oba hlídkující nepřátelé jsou mrtví. Zatím dobrý, pokračujeme dál. Posílám zbylé členy do krytu na protější straně silnice. Chvíli se zmateně rozhlížejí, pak konečně vyráží. Hmm, asi jim ostré mexické slunce nedělá dobře. Dobře, teď já. Sprintuji a kličkuji jak hyperaktivní králík. Ještě pár kroků. Ratata! Pohled se rozmazává, tělo bezvládně klesá k zemi… prásk! Myš letí do kouta. Zatraceně, kde se tam ten vometák vzal? Minule na tý straně nikdo nebyl! Chvíli přemáhám nutkání zahrát kratičké sólo pěstmi na klávesnici. Dobře, tak jinak. Zvedám myš, najíždím kurzorem na „Load mission from checkpoint". Tentokrát to zkusím obejít z druhé strany. Klik! Loading…

DUCHOVÉ VE VAŠEM POČÍTAČI

Oslavné ódy na hru Ghost Recon Advanced Warfighter pro Xbox 360 se valí ze všech stran, naše milé Doupátko (recenze v minulém čísle) a jeho internetovou sestřičku nevyjímaje. Proto se dají pochopit velká očekávání směřovaná k verzi pro PC. Přeci jen, ať už je ovládání pro gamepady sebevíc vypilované a upravené, podobné taktické hry přímo škemrají o rychlé a přesné pohyby myší. Kombinací specifického ovládání u PC se zachovala spoustu styčných bodů. Herní kulisy a zápletka zůstaly nezměněny. Ocitáte se v nedaleké budoucnosti v kůži velitele čtyřčlenné skupiny elitních jednotek Ghost. Ti se nacházejí přímo uprostřed chaosem zmítaného Mexico City, ve kterém došlo k útoku rebelských sil. Kanadský ministerský předseda je zabit, mexický prezident a jeho protějšek ze Spojených států jsou pohřešováni, z podpisu dohody,

> Verze pro PC není pouhý port z konzole, ale speciální hra vytvořená odlišným týmem pro specifika počítačů

nou hratelností a grafikou Ghost Reconu na Xboxu 360 by se nám dostal do rukou zážitek srovnatelný minimálně s herní nirvánou. Ovšem po sklouznutí pohledu na protější stránku, kde se neskví až tak závratné hodnocení, se začnete ptát, kde se asi stala chyba. Trpělivost, vše se dozvíte v následujících řádcích.

Verze pro PC není pouhý port z konzole, ale speciální titul vytvořený odlišným týmem pro specifika počítačů. To není žádný reklamní kec, osobně jsem měl možnost porovnat obě verze, které se hrají až překvapivě odlišně. Ovšem najdeme kvůli které se tito tři vládní představitelé setkali, pochopitelně sešlo.

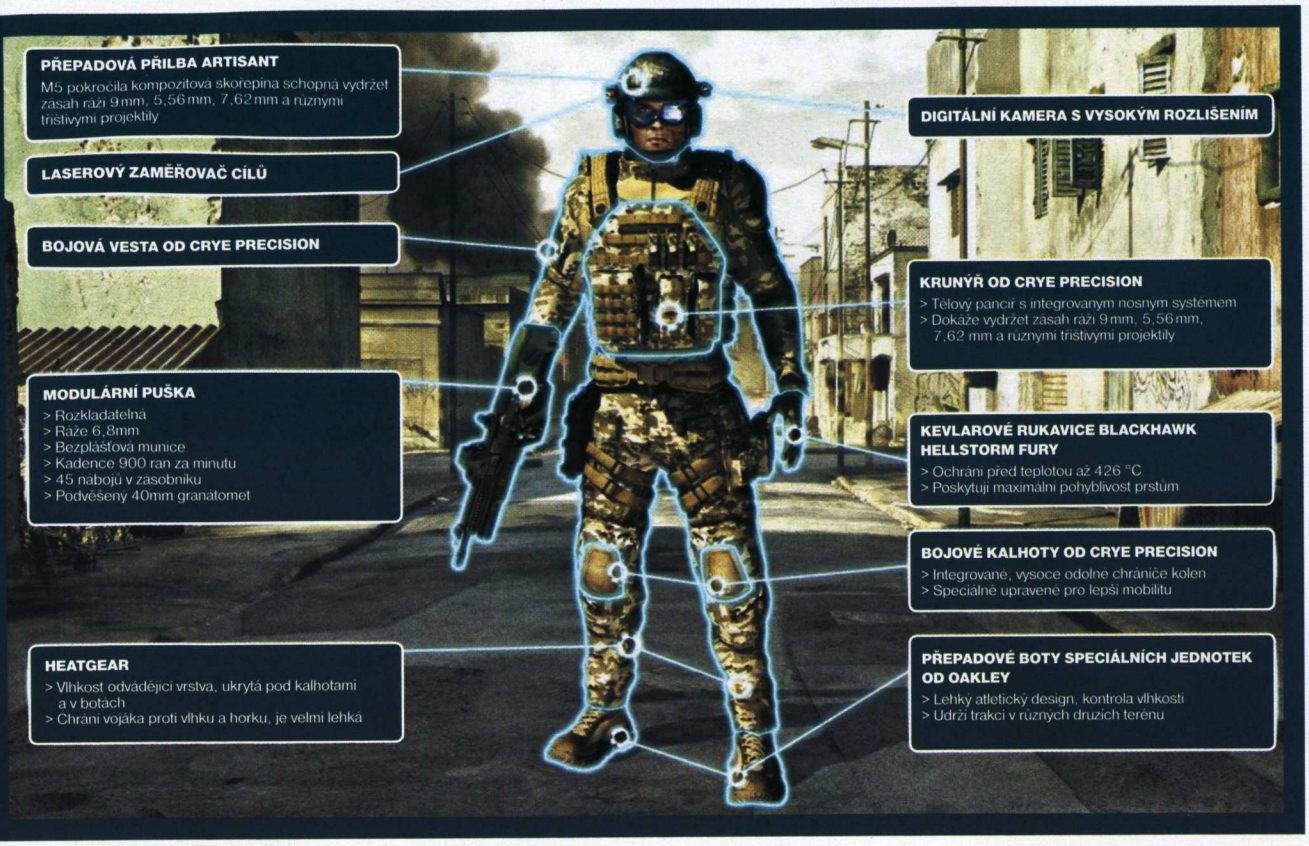
Už úvodní atmosférický padákový výsadek vás navnadí do akce. Během seskoku si můžete z výšky prohlížet značně impresivně a rozlehle vypadající Mexico City, které se zvolna a zvolna přibližuje, až dopadnete přímo doprostřed osamělé ulice. Zbytek týmu přistál kdovíkde a vaším prvním úkolem je znovu jednotky Ghost seskupit. Což není nic problematického, protože vás k jednotlivým členům týmu navádí ukazatel se vzdáleností. A hodí se i zbytek hi-tech výbavičky,

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 06/06

Platforma
PC, PS2, Xbox, Xbox 360

Žánr Taktická FPS
Výrobce Grin
Distributor v ČR Playman
Homepage www.ghostrecon.com
Minimální konfigurace Procesor 2 GHz, 1 GB RAM, 128MB grafická karta, 4,5 GB na HDD
Lokalizace Neoznámeno
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- Rainbow Six Lockdown **7,6**
- SWAT 4 **8,0**
- Hidden and Dangerous 2 **9,0**



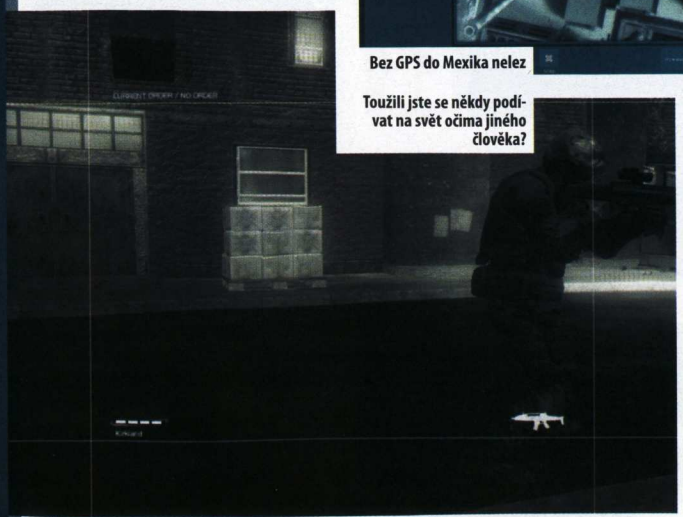
kterou speciální jednotky disponují. Advanced Warfighter přímo sálá atmosférou vojáků 21. století. Lokátor protivníků, GPS, termovize, průzkumné sondy, neustálé videospojení s velitelstvím, možnost vidět obraz z kamer spolubojovníků… na to vše v Ghost Recon narazíte.

BEZ TEQUILY, ALE S KULOMETEM

A téměř beze zbytku využijete. Ve hře ovládáte pouze velitele komanda, ale zbylým členům lze zadávat příkazy. Buď pomocí kolečka myši, klávesovými zkratkami, či na taktické mapě. Bohužel ani jeden způsob není zcela ideální. Rolování kolečkem v menu uprostřed akce je zhola nemožné a u klávesových zkratek z nepochopitelného důvodu některé příkazy chybí. Při zadávání příkazů na taktické mapě nelze hru zapuzovat, což její užitečnost v bojích též degraduje. Škoda, že se tvůrci nepoučili třeba ze série Hidden and Dangerous, kde je tento prvek vybroušen takřka k dokonalosti.

Počítačem řízení protivníci vám dají pořádně zabrat, stačí na moment nevhodně vystrčit hlavu a hned máte na problémy zaděláno. Když si přidáte ukládání pozice jen na checkpointech, slabší povahy obracejí oči v sloup. Advanced Warfighter je o pomalém a opatrném postupu, plánování a dokonalém využívání vašeho týmu, ale přesto vás často zasype dynamickými a atmosférickými scénami, kde o poletující olovo není nouze. Hra je určitým mezikrokem mezi čistou akcí à la Rainbow Six: Lockdown a hardcore simulátory, v nichž strávíte hodiny nad plánováním dalšího postupu.

Bez GPS do Mexika nelez



Toužili jste se někdy podívat na svět očima jiného člověka?

Kromě zábavné kampaně, jež vás ve více než deseti misích zavede do samotného centra Mexico City i na jeho okraj, si můžete zahrát až ve 32 hráčích po internetu či síti. Bohužel, hra více hráčů trpí množstvím chyb a nedostatků, má tak daleko k dobrému zážitku. V Ubisoftu však podle vlastních slov na řešení tvrdě pracují, v tomto případě tak radím vyčkat. Čekat se vyplatí i tehdy, když nemáte dostatečně silný hardware. Ghost Recon je otesánek, o čemž přesvědčí už pohled na minimální požadavky. Na druhou stranu si s dostatečně silným strojem užijete značně impresivní podívanou. Herní mapy jsou nebývale rozlehlé, grafickými efekty se nešetří a animace pohybů dostávají za jedna. Ghost Recon podporuje i fyzikální karty Aegia PhysX, ale hrát se dá pochopitelně i bez nich.

Ghost Recon Advanced Warfighter na PC se podařil, přesto na svého bratříčka z Xboxu 360 nestačí. Důvod? V žádném případě ho nelze doporučit tak širokému publiku. Značně zvýšený důraz na taktiku odradí běžné hráče, nedokonalost taktických možností zase hardcore fanoušky. Grafika vypadá nádherně, leč za cenu až zbytečně krvavých nároků. Tvůrci si též zaslouží vyčinit za nedokončený multiplayer. Občasné výkyvy v jinak povedené AI též zamrzí (týká se hlavně vlastních spolubojovníků). Celkově se jedná o povedenou hru, ale autoři to v některých aspektech vzali za špatný konec. Takže místo geniálního titulu tu máme „jen" velmi nadprůměrné dílko. Přesto to není málo.

Ghost Recon Advanced Warfighter

8,2 VERDIKT

- ▲ Mexico City
- ▲ Strhující hratelnost
- ▲ Povedená AI
- ▲ Úžasná grafika
- ▼ Děsivě náročné na hardware
- ▼ Dost obtížné
- ▼ Nedotažené taktické možnosti
- ▼ Multiplayer

Atmosférická taktico-akční hra z prostředí speciálních jednotek. Ukrývá v sobě obrovskou porci zábavy, ale musíte na to mít (trpělivost a hardware).

Ale ne, zase jsi to kouzlo splet!

Black & White 2: Battle of the Gods

Být bohem už není tak „kůl". Lidé v Lionhead se musí snažit, aby bylo. A snažili se?

Novodobá produkce Petera Molyneuxe pod hlavičkou Lionhead Studios zahrnuje tři značky – RPG Fable, tycoonovskou strategii The Movies a božskou strategii Black & White (BW). Všechny tituly mají společné srdečné přijetí u herních kritiků a vlažnější reakci široké hráčské obce. Právě BW však ve svém pokračování dokázalo, že zjednodušení hratelnosti a tím zpřístupnění hry masám nemusí být na škodu. Zaslouženě se tak dočkává datadisku.

Pozice přídavku přitom není vůbec snadná. Pakliže bude kráčet striktně ve šlépějích originální hry, přinese jen pár novinek a je velkou otázkou, zda to bude stačit. V případě výraznějších zásahů do hratelnosti to může celé dopadnout všelijak. Autoři sáhli po první možnosti, konkrétně přidali několik nových kreatur, hrstku kontinentů, trošku kouzel a… nečekali jste ještě něco, že ne?

Bez většího otálení se raději pusťme přímo do hry. Aztékové jsou zničeni, nastává zasloužená doba vaší nadvlády, ať už to znamená všudypřítomné rozkvetlé zahrady, nebo lávová jezírka. Jenže hrstka přeživších nepřátel to nevzdává. Vyzvedává z hrobů těla padlých bojovníků a za neustávajících modliteb je obětovává u totemů. Netrvá to krátce, ale nakonec se u totemů nakumuluje tolik smrti, že dá vzniknout novému bohu. Bohu vzešlému z armády poražených, bohu nemrtvých. To bude váš nepřítel.

Na začátku si zvolíte svoji kreaturku, nebo si převedete tu z původní hry – na hru to nemá výraznější vliv. Stejně tak si hned vyberete své přesvědčení – budete hodným, nebo zlým bohem? Podle toho dostanete do vínku určitá startovní kouzla. Pro nerozhodné nechybí možnost zůstat neutrální a vyprofilovat se až během hry.

Ve hře samotné už ale budete jako doma. Počítá se se znalostí základních herních principů, odpadá tedy zdlouhavý tutorial, tak typický pro hry od Lionhead Studios. Opět se staráte o lidičky a jejich potřeby, stavíte jim obydlí, místa pro trávení pracovního i volného času, opevnění, budujete vojska. Do toho všeho vám okolo pobíhá nějaká obluda, třeba jedna z novinek datadisku – želvička.

Pořád ale hře schází strategičtější přístup k bojům. Jistěže si můžete v klidu budovat překrásné (či překrásně děsivé) království a počkat, až se všichni ostatní člověčkové přidají k vám. Často je ale vojenské řešení rychlejší, proto by mělo být aspoň stejně zábavné jako mírumilovné budování. Ve skutečnosti však pouze stačí postavit velkou armádu, poslat ji na protivníka a doufat, že tam trefí.

Výraznějším pozitivem tak zůstává jen mnohem citelnější přítomnost cizího boha na mapě. Přeci jenom ruka nepřátelského boha, sesílající fireballs na vaši vesnici, nejde přehlédnout, stejně jako jeho nemrtvá kreatura bušící na vaše vrata. Takhle na papíře to jsou jen dvě věty, přínos pro hratelnost a atmosféru je však poměrně značný.

Ostatní aspekty hry zůstávají nezměněny. Stejná je grafika, stejný je interface. Stejně jako dříve je na každém ostrově několik stříbrných svitků skrývajících minihry. Naneštěstí jsou tyto vedlejší úkoly maximálně odtržené od skutečného dění na kontinentu, takže jdou sice splnit kdykoli, ale také působí neosobně. Velikost ostrovů samotných je větší než v původní hře a každý slibuje několik hodin zábavy.

Battle of the Gods je klasický datadisk; dílčí prodloužení, které přináší hrstku novinek, ale do samotné hratelnosti zasahuje minimálně. Výrazněji působí jen nemalý kapitál na nákup schopností, který máte ze začátku, a nápadnější (i když často pasivní) přítomnost nepřítele. Z průměrnosti titul táhne jen fakt, že je datadiskem na jednu z nejlepších strategií, jaké si můžete zahrát.

Black & White 2: Battle of the Gods **6,7** VERDIKT

- ▲ Prodlouží herní dobu Black & White 2
- ▲ Citelnější přítomnost nepřítele
- ▲ Velikost nových ostrovů
- ▼ Jen málo novinek
- ▼ Žádné změny ve slabší bojové části hry
- ▼ Pasivní nepřítelé

Nevýrazný datadisk na velmi výraznou hru. Prodlouží hrací dobu, ačkoli ničím obzvlášť nepřekvapí.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Po dlouhé době zase chvíli pilný student

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 04/06

Platforma PC

Žánr Strategie
Výrobce Lionhead Studios
Distributor v ČR EA Czech
Homepage www.lionhead.com/botg
Minimální konfigurace Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, původní Black & White 2
Lokalizace Manuál
Cena 599 Kč

KONKURENTI
- Původní Black & White 2 **9,2**
- Black & White + Creature Island **9,0**
- Populous 3 **Nehodnoceno**

Vaše kravička tentokrát s bučením vyrazí proti nemrtvým

Jestli přijde příliv, tak je vymalováno

U bazénku sedí klasická bordelmáma

Klec, kde se hraje wrestling

Grant Restaurant pana Beduína

Paradise

Od herního ráje jej dělí jen malý krůček

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
My hovercraft is full of eels

NEOBJEVENÝ STÁT AFRIKY?
Děj Paradise se odehrává na území fiktivního státu rovníkové Afriky. Jedná se o monarchii Maurania, které má v současné době vládnout král Rodon. Během hry se dozvíte více o historii tohoto státu a jeho politické situaci, všechno je ale jen fikce pouze do doby, než narazíte na webovou adresu země (viz níže). Jak je to tedy doopravdy? Skutečnost je taková, že vývojáři hry – firma White Birds Production – vyrobili stránky o Mauranii na přání Benoita Sokala. Všechny geograficko-historické souvislosti jsou tedy smyšlené, přesto však zajímavé. Více o Mauranii na: **www.mauranie-gov.com**.

Belgický výtvarník a otec klasických adventur Benoit Sokal o sobě po dvou letech dává vědět. Naposledy hráčské veřejnosti podlamoval kolena druhým dílem Syberie. Nyní je jeho zbraní neméně silný projekt. Paradise se může pyšnit tradičním point and click zpracováním, nápaditou dějovou linií, třemi stovkami herních lokací, nádhernou 3D grafikou a rajskou hudbou. Na druhou stranu však ani zvučné jméno vývojáře nezakryje množství nedostatků a bugů, jimiž hra přetéká.

JAKO JASON BOURNE

Hráč se, podobně jako v Syberii, ocitne v roli atraktivní ženy. Prvořadým cílem novodobé hrdinky je odhalování vlastní identity. V úvodní scéně hry se slečna probudí v malé komnatě s lůžkem a dopisem, z něhož se dozví, že byla nalezena v poušti uprostřed rovníkové Afriky. Je dehydrovaná, hladová a ke všemu trpí kompletní amnézií. Vše, co jí zbylo, je fotoaparát, studentská karta ženevské univerzity a obrazová encyklopedie Ztracený ráj Mauranie od spisovatelky Ann Smith. Prvními společníky na dlouhé cestě za sebepoznáním se jí stane personál paláce, v němž se nachází. Důvěrně se seznámí se služebnou jménem Aisha, jež začne naší neznámé říkat „Ann" (na základě jména autorky knihy, kterou u ní našli). Při bližším prozkoumávání gigantického komplexu s rozlehlými zahradami však hráč narazí na další desítky faktů, které mu zamotají hlavu víc než láhev sibiřské pálenky.

Vývojáři připravili pro hráče značně rozporuplný příběh, jehož specifikem je množství přebytečných informací. V kůži zmatené osobnosti Ann budete bloudit chodbami paláce a přilehlými parky, přičemž v každé z lokací se bude nacházet minimálně jedna postava schopná dialogu. Díky poctivé investigativní práci se dozvíte, že Ann našli po havárii letadla, které sestřelili tamní rebelové.

ANIČKA JDE DO SVĚTA

Pokusy o dějový posun se ale mohou protáhnout na dobu několika hodin, kdy budete jen zmateně obcházet po okolí a setkávat se s hloupými odpověďmi herních postav. V momentě, kdy se dostanete ven z paláce, se však situace mění a na řadu přicházejí povedenější dvě třetiny hry. Znenadání se před vámi otevřou brány původně nedostupných oblastí. Navštívíte řadu vesnic, přírodních oblastí a existenčních anomálií (setkáte se s lidmi žijícími na stromech a s podivnými zvířaty, jejichž nos se co do velikosti blíží rozloze Nového Mexika). Na cestách s Ann budete postupně skládat střípky do mozaiky její minulosti. Pomalu se rozvíjející příběh dává hře punc napětí, což se nedá říct o třech mezihrách, které si odbudete v podobě Anniina společníka – černého levharta – s nímž je hlavní hrdinka do jisté míry svázána. Levhartí mezihry jsou načichlé nefalšovanou akcí a jejich prvořadým cílem je proběhnout se šelmou napříč územím lovců z místa A do místa B. Tvůrčí snaha o zpestření děje ale nefunguje. Intermezza postrádají spád a navíc nijak nerozvíjí samotný příběh. Naštěstí je lze přeskočit.

K seznamu nedostatků se řadí i problémy s některými herními charaktery: příkladem budiž šaman ze „stromové vesnice", jemuž vývojáři omylem přiřkli roli zloděje. Podobných chyb je v Paradise víc (namátkou grafický kiks v podobě zmizení postavy uprostřed dialogů). Audiovizuální zpracování je jinak diamantovým šperkem zasazeným do hry z bronzu. Malebné scenérie se koupou ve slunečním svitu na každém kroku, přičemž vše je doprovázeno libozvučnou hrou na perkuse a loutnu. Už pro podobné momenty stojí za to novou adventuru Benoita Sokala vyzkoušet. Světlé stránky hry v podobě zajímavého příběhu, krásné grafiky a jednoduchého point and click systému přebíjí většinu herních úskalí. Paradise si zkrátka zaslouží obdiv, kterého se jí ve světě nedostalo.

> Stanete se součástí princova soukromého harému

DVD Video najdete na DVD 05/06

Platforma PC

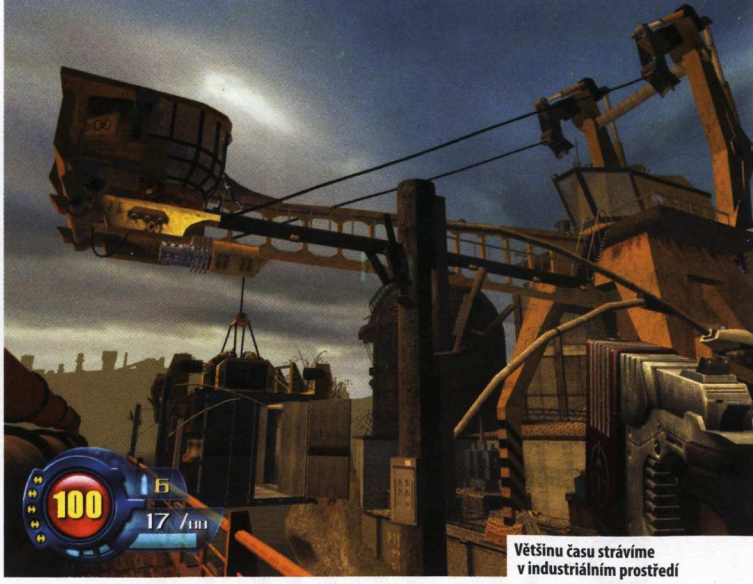
Žánr Adventura
Výrobce White Birds Production
Distributor v ČR Future Games
Homepage www.paradise-game-us.com
Minimální konfigurace Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena 1 499 Kč

KONKURENTI
- Dreamfall: The Longest Journey 8,0
- Myst V 8,3
- Syberia 2 8,0

Paradise — **6,7** VERDIKT

- ▲ Atraktivní příběh
  Nádherná grafika
  Množství herních lokací
- ▼ Občasné bugy
  Drobné chybičky v dabingu
  Slabší první třetina hry
  Strohé dialogy

Nový počin od tvůrce série Syberia nezklamal. Jistě, má své mouchy, ale právě tyhle drobné chybičky nás hráče přitahují. Fandové klasických adventur nebudou zklamáni.



Většinu času strávíme v industriálním prostředí

SiN Episodes: Emergence

Seriály brázdí televizní obrazovky již desítky let, proč by nemohly zavítat i na monitory… Inklinuje však první vlaštovka SiN Episodes víc k prvotřídnímu thrilleru, nebo spíše hispánské telenovele?

Roku 1998 navštívil doupata hráčů 3D akcí titul, který rozdělil herní obec na dva tábory. Jedni SiN haněli za neuvěřitelné množství programových chyb, druzí vynášeli do nebes jednak řemeslně kvalitní akci, ale především řadu zpestření, která se samotnou hratelností neměla nic do činění. Kde jinde mohl hráč ječícím sekretářkám ustřelovat ramínka od podprsenek, hackovat účet Billa Gatese prostřednictvím bankomatu nebo nalézt v trezoru originálku Quake II, na jehož enginu hra stavěla? Původní SiN zachycoval boj ďábelské organizace SinTek, reprezentované sexy femme fatale Elexis Sinclaire, proti zbytku světa a zejména proti jednotkám policistů HardCops. Jejich zástavu nesl John Blade, hráčova personifikace, který se s tvrďáckým výrazem, černými brýlemi a nezbytnými svaly, ze kterých dostávala jeho uniforma klaustrofobii, rozhodl zatnout Elexis a celé megakorporaci tipec.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Učitvač žaluzií, které vyháněji otravné slunce z herního doupěte

> Hru lze přirovnat k filmu Matrix Reloaded, který také nikde nekončil, s tím rozdílem, že SiN ani nikde nezačíná

ZPĚT V AKCI, DĚJSTVÍ PRVNÍ

Posunuli jsme se o osm let v čase kupředu, kdy je volné pokračování Emergence diskutováno především z jediného důvodu – jako první představuje koncept epizodického hraní. Myšlenka postupného dodávání kratších herních úseků je již poměrně stará, ovšem teprve Ritual se ji odvážil použít ve vysokorozpočtovém projektu. Na jeho úspěchu bude dost možná záviset celá budoucnost této formy distribuce, kterou chce v budoucnu využít například i chystané rozšíření Half-Life 2 (viz infobox). Tak či tak, první z epizod tomuto fenoménu čest nedělá. Hráči se do rukou skutečně nedostává plnohodnotný produkt, ale pouze z kontextu vytržená ochutnávka, která za cenu šesti stokorun nabízí přibližně pět hodin sice bezproblémové, nicméně zcela bezcílné zábavy. Situaci lze přirovnat k filmu Matrix Reloaded, který také nikde nekončil, s tím rozdílem, že SiN ani nikde nezačíná.

Policista John Blade bezmocně otevírá oči, aby se mu naskytl pohled do výstřihu Elexis Sinclaire, před kterým by se cítila méněcenná i celá loňská úroda melounů. Elexis mu se svým mafiánským komplicem Radkem vpravuje do žil neznámou látku a s tímto základem prudce konvergujícím k nule se autoři snažili vystačit až do konce. Hráči, který za sebou nemá průpravu osm let staré původní hry, zůstane skryta nejen totožnost hlavních postav, ale také veškeré pozadí dříve poměrně atraktivního světa SiN. Od počátku se pídíme pouze za zjištěním, co nám to sličná záporačka vpíchla do tepen, aniž bychom se na závěr dočkali byť toho nejmenšího vysvětlení nebo náznaku. Tvrzení autorů, že každá epizoda bude samostatným, napínavým a alespoň částečně uzavřeným příběhem, tak není jakkoliv naplněno. Druhý díl je v nedohlednu, takže jediné, co nyní Emergence hráči nabízí, je bezcílné protloukání se líbivým prostředím.

HALF-SIN

Samotné střílení ale není vůbec špatné! Nový SiN nepřebírá z konkurenčního Half-Life 2 pouze engine Source, ale rovněž nonšalantní styl, ve kterém na sebe jednotlivá prostředí plynule navazují a nejsou příkře dělena na nesouvislé mise. Také John Blade na sebe

Platforma PC

Žánr Akce
Výrobce Ritual Entertainment
Vydavatel EA Czech
Homepage www.sinepisodes.com
Minimální konfigurace
Procesor 1,2 GHz, 512 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,6 GB na HDD
Lokalizace Manuál
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- Fear **8,6**
- Half-Life 2 **9,4**
- Vivisector: Beast Inside **6,8**

Bladeova stará pistole je zpět!

CO NA TO HALF-LIFE 2: EPISODE 1?

Přestože SiN Episodes zatím poukázal spíše na nedostatky epizodického hraní, rozhodně bychom nad touto formou distribuce neměli lámat hůl. Další přírůstek do rodiny, který by měl do obchodů a na distribuční systém Steam nastoupit během léta, slibuje především podhoubí původní Half-Life 2 s jeho atraktivním příběhovým pozadím a řadu již zavedených propriet, od zbraní po početné nepřátele – tedy něco, co Emergence nemá. V Episode 1 se podíváme zpět do City 17 zaplaveného chaosem, mimozemšťany a roztrouseným hnutím odporu, přičemž větší roli by zde měla dostat Alyx Vance, která bude hráči po boku většinu herní doby. Navíc by měly epizody Half-Life 2 být trilogií, což naproti plánovanému devítidílnému kolosu Sin Episodes při ceně 599 Kč za díl utáhne i průměrná hráčská peněženka.

bere vystupování Gordona Freemana, v důsledku čehož ve hře vůbec nevystupuje a veškerou komunikaci zprostředkovává pouze vysílačka a virtuální pomocnice Jessica Cannon. Ta se, ač zdaleka nedosahuje charakterové propracovanosti krásné Alyx z Half-Life 2, k hráči na několik okamžiků připojí, aby jej povozila na sedadle spolujezdce nebo pomohla s přesilou v závěru hry (což se v souvislosti s faktem, že je nesmrtelná, docela hodí).

Hratelnostně Emergence využívá klasické premisy zběsilých 3D akcí. Hráč chvíli nahání padoucha Radka v jeho tankeru, aby vzápětí následoval kolaps celého zařízení, odkud pak s pocitem „polovičně životního" déjà vu prchá před vyhřezlými mutanty pryč. Design úrovní se bohužel obešel bez fyzikálních hrátek a jediné, co občas zbrzdí lineární postup, je příležitostné přehlédnutí zabedněného otvoru nebo odpor nepřátel. Ačkoliv se po pár prvních minutách může zdát, že protivníci těsně před svým výstupem ve hře notnou chvíli mlátili hlavou do kolejnice (často se nechávají ustřílet zpoza rohu do lokte nebo paty), s příchodem obrněných vojáků přestává legrace. Umělá inteligence si nás najde naprosto všude, a přestože hra hojně využívá skriptů, počíná si vždy jinak! Lze přeskočit přes zábradlí o podlaží níž a nepřátelé jsou hráči za chvíli opět za zadkem. Můžeme také nahrát pozici a zkusit obejít roh, za nímž minule číhal voják s brokovnicí, z druhé strany, jenže ouha. Když dorazíme na místo, padouch tam již není a s největší pravděpodobností nás v nejbližších vteřinách střelí do zad. Inteligenci protivníků bohužel kazí strojová přesnost střelby. Stačí povylézt z úkrytu nebo se na vteřinu přestat hýbat a následuje instantní smrt. Prostřílení přes určité lokace v závěru si vyžádá několikeré nahrávání pozice, což je díky nulovému hnacímu příběhu poměrně frustrující.

TO BE CONTINUED...

Kromě rozpačitých stránek nabízí Emergence také několik zajímavých nápadů. Vedle vyvážených a efektních zbraní (všech čtyř) lze rozstřelit nádržku s léčícím plynem a ve vzniklém oparu se uzdravit. Sice méně efektivně než u stanice první pomoci, ale takřka kdekoliv. Pokud dále například vedle hráče vybuchne barel s mutagenním toxinem, obraz se na čas efektně rozvlní a ustálí až po chvíli, když vyběhneme na čistý vzduch.

První pokus o epizodické hraní nedopadl zrovna nejlépe. Na obrazovky se nám dostává anonymní střílečka na pár hodin, která je sice technicky dobře zpracovaná a – opomeneme-li absenci příběhu – pak také hratelná, ovšem do strhujícího herního seriálu má daleko. S jakou odpovědí přijde Half-Life 2: Episode One?

SiN Episodes: Emergence **6,6** VERDIKT

- ▲ Solidní akce
  Efektní zbraně
  Rychlý engine
- ▼ Nulový příběh a výprava
  Poměr cena / výdrž
  Misty frustrující obtížnost

Jako krátkodobá zábava bez hlubšího smyslu vynikající. Jinak je SiN jen klasickou akcí s mizerným poměrem cena / výdrž.

inzerce

Server pro všechny stahovače
Bez limitů a zdarma

GigaMania.cz
Stahujte bez omezení

GigaMania.cz je archiv softwaru pro vaši potřebu a potěšení: antiviry, firewally, komunikační programy, prohlížeče a editory. Stahujte ze všech míst České a Slovenské republiky maximální rychlostí vašeho internetového připojení.

www.GigaMania.cz

Nepřátelé jsou místy opravdu zajímaví

Zvířata jsou z chaotického předměstí unesena

Tu máš!

FILMOVÁ PŘEDLOHA

Over The Hedge je nejnovějším příspěvkem studia DreamWorks do světa animovaných filmů. Snímek, který je u nás znám pod názvem Za plotem, oplývá podle prvních zaoceánských recenzí bláznivým příběhem, klasickou animovanou grafikou a především herci, kteří postavičkám propůjčili své hlasy (Bruce Willis, Avril Lavigne, Nick Nolte). Film má u nás premiéru 16. června letošního roku.

Over The Hedge

Jaké to je za plotem?

Ke každému našemu filmu uděláte hru – zaručujeme vám vysoké zisky. Dohoda mezi giganty DreamWorks a Activision zní jasně a hráč se díky ní může každý půlrok těšit z nové dětsky zaměřené arkády inspirované filmovou tématikou. Měli jsme takto možnost hrát Příběh žraloka, Madagaskar a nyní i nejnovější animované dílko Over The Hedge.

Hráči se pod ruku dostává čtveřice lesních zvířátek, kterým jejich teritorium a poklidný život narušil nově vybudovaný ranč Camelot. Ačkoliv zpočátku této události zvířecí hrdinové přílišnou pozornost nevěnovali, postupem času pomyslný pohár trpělivosti přetekl. A tak se mýval RJ, želvák Verne, skunk Stella a veverčák Hammy vydávají zjistit, jaké to za plotem je.

Společně s nimi putujete venkovními i vnitřními prostory a plníte desítky (povětšinou triviálních) úkolů. Potěšující je, že do každé mise vstupujte vždy s dvojicí zvířátek, mezi nimiž můžete libovolně přepínat. Jakkoliv se to může zdát nedůležité, na správném výběru zvířat mnohdy záleží. Každé má svá vlastní specifika (RJ umí odpalovat golfové míčky, Verne oplývá rotačním útokem krunýře, Hammy je zase neuvěřitelně rychlý a Stella jako správný skunk často využívá svůj tělesný zápach), jejichž vhodná kombinace přináší kýžené ovoce.

Prostředí se často mění, na druhou stranu jsou nezajímavá a většinou postrádají alespoň základní náznaky života. Se svým zvířecím týmem prozkoumáte kromě ranče Camelot i místa ve filmu neviděná – kupříkladu laboratoř, naoko prázdný park či zamořené kanály. Jedním z mála oživujících prvků jsou také tři minihry v podobě závodů autíček na ovládání, derby golfových vozíků a partičky městského minigolfu.

Zpátky do kolen však Over The Hedge shazuje technické zpracování. Grafika je průměrná, nezajímavá a výsledek nezachraňují ani časté prostřihy úryvků z filmu. Korunu všemu nasazuje kamera, s níž si vývojáři evidentně hlavu nelámali a pouze ji nešetrně zkopírovali z konzolové verze. Na druhou stranu barbarstvím by bylo nezmínit podařenou zvukovou kulisu a především dabing, který je radost poslouchat.

Over The Hedge je klasický titul určený dětem předškolní věkové skupiny. Ostatní využijí cédéčko s hrou maximálně jako podložku pod viklající se stůl.

> Součástí misí jsou i minihry typu závodů autíček na ovládání či městského minigolfu

Za plotem, jak zní český překlad filmu, je klasická akční arkáda, kterou lze připodobnit právě k úspěšnému snímku Madagascar. Opět zde máme partičku zvířecích kamarádů, opět prozkoumáváme chaotický a rušný svět lidí a opět někoho zachraňujeme. Klasický scénář dětské hry podle animovaného filmu vývojáři z Beenox Studios dodrželi na jedničku, jako obvykle ale pozapomněli na fakt, že lidé se u her také rádi baví.

Over The Hedge — **6,1** VERDIKT

- ▲ Hlavní hrdinové
- ▲ Relativní jednoduchost
- ▲ Minihry
- ▼ Nudné – a stereotypní
- ▼ Neposedná kamera
- ▼ Grafika

Obyčejná hopsačka určená dětem, která „průměrnému" hráči příliš mnoho neřekne

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 06/06

Platforma
PC, PS2, Xbox, GC, NDS, GBA

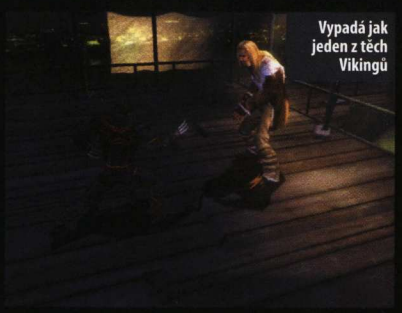
Žánr Dětská arkáda
Výrobce Beenox Studios
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.overthehedgegame.net
Minimální konfigurace Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,3 GB na HDD
Lokalizace Ne
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- Madagascar 7,6
- Úžasňákovi 7,8
- Curious Georgie 6,1

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Své články dopisuje zpravidla kolem páté hodiny ranní

Kopanec do vaje… tedy do hlavy

Jacku, já létám



Vypadá jak jeden z těch Vikingů

X-Men: The Official Game

X-Men opět vystrkují drápky

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Byl znovu chycen do pasti

O tom, že komiksové motivy vládnou filmovým plátnům, není pochyb. Partičce X-Men však nestačí pouze dav hledících lidí v kině. Svou cestu si nyní probourávají i na obrazovky počítačů a herních konzolí.

Mocný a zlý C.W.Stryker ukradl ze základny Xavier dvojici hlavních součástek z Cerebra a jako rukojmí si vzal několik žáků. Chce totiž vytvořit vlastní nástroj zloby. Díky bohu je zastaven, protože X-Men okamžitě přispěchali na pomoc. Součástky jsou ale pryč, a tak se musí X-Men vrátit zpět do Alkali Lake, aby je našli. Tam však čeká nemilé překvapení.

Příběh hry je zajímavý. Ale ještě zajímavější je, že se absolutně vůbec nevztahuje k filmu. Naopak, zachycuje dění těsně před ním. Hra samotná je akcí viděnou z třetí osoby. A hned od začátku na vás útočí těžkými zbraněmi – spadnete totiž rovnýma nohama přímo do akce, bez možnosti oddechu či nápovědy.

Troška adrenalinu nikdy nezaškodí, musí se však jednat o důsledek napínavé atmosféry, nikoli maximálního znechucení z neschopnosti tvůrců. X-Men: The Official Game se na klávesnici nedá téměř ovládat. Všechno je křečovité a ani nastavení nejnižší citlivosti nepomůže vůbec ničemu. Vysypat popel na hlavu si zaslouží rovněž hodně nepovedená práce s kamerou. Můžete si s ní sice libovolně otáčet, ale kdo to má stíhat během těžkého souboje s hlavním bossem? Až příliš často se stává, že vlastně ani nevíte, kde je nepřítel a kudy utéci, abyste přežili.

K dispozici jsou pouhé tři charaktery. Oproti nabízeným šestnácti z X-Men Legends jde spíše o špatný vtip. Není snad třeba dodávat, že každý z hochů má jiné vlastnosti. Zatímco Wolverine umí skvěle pacifikovat nepřátele svými paráty a Iceman uměním létat či střílet mražené výrobky, NightCrawler si libuje v teleportaci a obratnosti. Každý z nich má své klady i zápory a všichni se postupem času vylepšují. Mise jsou však mezi dobrodruhy striktně rozdělené, takže si nemůžete vybrat svého oblíbence.

Hra disponuje poměrně lineární přímočarou hratelností. Neustále jste nuceni něco dělat. Ať už plnit úkoly nebo ničit jednoho nepřítele za druhým. Škoda jen, že ono ničení oponentů se postupem času stává holou rutinou. Na taktické uvažování, které kombo by bylo proti dané skupině nepřátel účinnější, není zkrátka čas. Proto se boje mění ve zběsilé bušení do klávesnice, v lepším případě gamepadu. Čas od času uletí kamera, dezorientuje vás a můžete si celou misi zopakovat znovu, což vám na náladě nepřidá.

Ani po technické stránce se nemá X-Men: The Official Game čím chlubit. Absolutně žádné detaily, roztahané textury, placaté obličeje. Co víc si může člověk od nepovedené konzolové předělávky přát, že? Pošmournou grafiku nezachraňuje ani docela vydařená hudební kulisa.

Jste-li skalními fanoušky jednoho z nejslavnějších komiksů, pak by vám tato hra neměla ve sbírce chybět. Stejně dobře poslouží, pokud se nazýváte nenáročnými hráči a chcete se pouze na chvíli odreagovat. Jestliže ale hledáte delší zábavu, jděte raději o dům dál. X-Men 3: The Official Game lze totiž dohrát během jednoho dne.

NĚKOLIK DŮVODŮ, PROČ SI ZAHRÁT X-MEN

- Narostou vám ocelové drápy
- Dokážete zmrazit kde co a kde koho
- Budete pohyblivější než akrobati
- Vždy se snadno teleportujete na správná místa

Platforma
PC, PS2, Xbox, Xbox 360, GC, DS, GBA

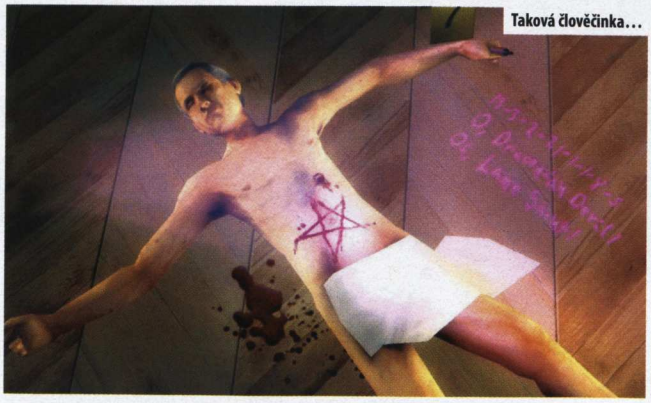
Žánr Akce z pohledu třetí osoby
Výrobce Beenox
Distributor v ČR Activision
Homepage www.xmentheofficialgame.com
Minimální konfigurace Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD
Lokalizace Neoznámeno
Cena Neoznámeno

KONKURENTI
- Freedom Force vs. Third Reich 7,4
- Rogue Trooper 6,6
- Fantastic Four 5,5

X-Men: The Official Game — 6,1 VERDIKT

- ▲ Nenáročná zábava
  Motivy X-Men
  Poutavý příběh
- ▼ Divné ovládání
  Postižená kamera
  Komba při bitkách

Další z řady komiksových akčních her s přímočarou hratelností, mizernou kamerou a bojem několika superhrdinů za záchranu světa.



Taková človečinka...

The Da Vinci Code

„Tak nám zabili Sauniéra," řekla kryptoložka panu Langdonovi

Pojď sem, ty vopice

Fenomén jménem Šifra mistra Leonarda číhal poslední měsíce v zákopech knihkupectví a v květnu konečně pronikl na stříbrná plátna. Kromě toho však útočí i na herní platformy, tudíž ani hráče nemine dramatická zápletka v podobě odhalování 2 000 let staré konspirace, do níž jsou zapojeni nejvyšší církevní hodnostáři. Škoda jen, že se hry nechopili schopnější vývojáři, neboť román Dana Browna by zasloužil lepší herní reprezentaci.

Těm z vás, kteří se zatím nesetkali s románovou předlohou či s filmem, krátce nastiňme příběh. Expert na náboženskou symbologii Robert Langdon se vydává do pařížského Louvru, kde má pomoci při vyšetřování rituální vraždy správce muzea. Ten je shodou okolností dědečkem kryptoložky Sophie Neuveové, která na případu vraždy také pracuje. Jak Langdon, tak Neuveová jsou odborníky na luštění šifer. Skrze nasbírané indicie oba zjišťují, že samotná vražda je jen špičkou ledovce velkého spiknutí, které má kořeny přímo ve Vatikánu. Tím roztáčí kolotoč napětí a honby za Svatým grálem, zatímco v patách mají francouzskou policii a všehoschopnou církevní organizaci, jež za celou kauzou stojí.

Příběh až na výjimky nevybočuje od knihy ani filmu. Sestává z jedenácti kapitol, které svým pořadím přímo odpovídají dějovému sledu obou předloh. Hned na začátku budete v kůži Roberta Langdona stát nad tělem správce Louvru, dokud se nepřiřítí Sophie Neuveová, kopírujíc všechny předepsané dialogy. Nečekejte žádné zásadní zvraty – podíváte se na všechna krásná místa od Paříže až po Rosslinskou kapli. Méně růžová je však záležitost ovládání titulu.

Po stránce hratelnosti se The Da Vinci Code nejvíce blíží Fahrenheitu. I zde si vyzkoušíte ovládání více postav (Sophie a Roberta). Hra sama vypráví celý příběh a osvětluje jednotlivá fakta zápletky, zatímco hráč sedí nečinně a čeká, až mu bude předáno slovo. Pak se nakloní, odloží kávu, cigaretu či sušenku a stiskne několik tlačítek, aby autopilot mohl opět přebrat žezlo. Často však dochází k situacím, kdy je třeba zapojit rozum a trochu fantazie. Prvky akce se nápaditým způsobem mísí s puzzly v podobě luštění skrytých symbolů a vzkazů, které po sobě zavražděný zanechal. Znalci knihy však mají do značné míry ulehčenou situaci a známé anagramy jim nebudou dělat problém. Pro podobné fajnšmekry naštěstí autoři připravili několik vlastních hádanek. Pravým opakem logických pasáží jsou souboje. Před každým pěstním zápasem dostane hráč nápovědu v podobě pořadí tlačítek myši, jež musí zmáčknout, pokud chce vyhrát. Na rozdíl od Fahrenheitu je však The Da Vinci Code méně vyvážený a herní interpretace postrádá potřebného ducha.

Šifru mistra Leonarda milovali čtenáři především pro její atmosféru a neuvěřitelný spád, díky němuž se kniha řadí mezi díla, jež není problém přečíst jedním dechem. Herní adaptaci však podobné vlastnosti chybí. Může za to především bídné audiovizuální zpracování. Langdon pobíhá po Louvru jako králík se vzteklinou, Neuveová se zase tváří, jako by jí zrovna před chvílí trhali obě osmičky, a okolní prostředí je graficky jen o něco málo lepší než první díl Maxe Payna. I přes množství slabin lze na The Da Vinci Code nalézt řadu pozitiv (vysoký počet hádanek, filmové pojetí hry). Milovníci románu a příznivci filmu si ve finále přijdou na své, pocity nadšení však bude střídat rozčarování.

> Hráč sedí nečinně a čeká, až mu bude předáno slovo. Pak se nakloní, odloží kávu či sušenku a stiskne několik tlačítek

Alan Jarra, stálý spolupracovník Doupěte
My hovercraft is full of eels

Platforma :- PC, PS2, Xbox

Žánr :- Akční adventura
Výrobce :- The Collection
Distributor v ČR :- Cenega
Homepage :-
www.2kgames.com/davincicode
Minimální konfigurace :-
Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace :- Manuál
Cena :- 999 Kč

KONKURENTI
:- Fahrenheit **8,8**
:- Max Payne 2 **9,3**
:- Max Payne **9,0**

The Da Vinci Code

6,5 VERDIKT

- Poutavý příběh
- Slovní hádanky
- Filmová atmosféra
- Audiovizuální zpracování
- Místy nudné akční pasáže
- Pohyb postav
- Absence prvku napětí

Světový bestseller má konečné svou herní kolegyni. Knize se zdaleka nevyrovná, přesto však stojí za hřích.

PŘIDEJ SE K NÁM!

Magie versus technika

Hledáme schopného vůdce, který povede strany Alinů a Vinci do krvavého boje a svými činy rozhodne o tom, kdo je tady pánem! Pokud si myslíte, že by světu měla vládnout magie v podání mystických Alinů, dejte jim svůj hlas. Preferujete-li naopak exaktní míry v podání technicky vyspělého domu Vinci, máte předem jasno, komu propůjčíte svůj mandát! Pošlete email na adresu: soutez@cdprojekt.cz s důvodem, proč se přidáváte k jedné z těchto stran, a budete mít šanci stát se jejím vůdcem. Vůdce vítězné strany získá hlavní odměnu v podobě skvěle vybaveného notebooku AMILO Pi 1536 od společnosti Fujitsu Siemens Computers a rok hraní od CD Projektu k tomu. Pro ostatní jsou připraveny další skvělé odměny v podobě LCD monitorů či laserových myší.

Podrobnosti o akci naleznete na adrese
http://cdprojekt.cz/rl/

V PRODEJI OD ČERVNA

FANTASTICKÝ NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Rise of Legends vám přinášejí autoři cenami ověnčené strategie Rise of Nations!

Poznámka: akce končí 1. 9. 2006! Po uplynutí této doby již nepřijímáme nové rekruty

Přidej se k nám a získej skvělé ceny od Fujitsu Siemens Computers:

- **výkonný multimediální notebook AMILO Pi 1536**
- **dva LCD monitory SCALEOVIEW L17-1**
- **deset laserových myší GL2400**

...a další skvělé odměny!

RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

Microsoft game studios

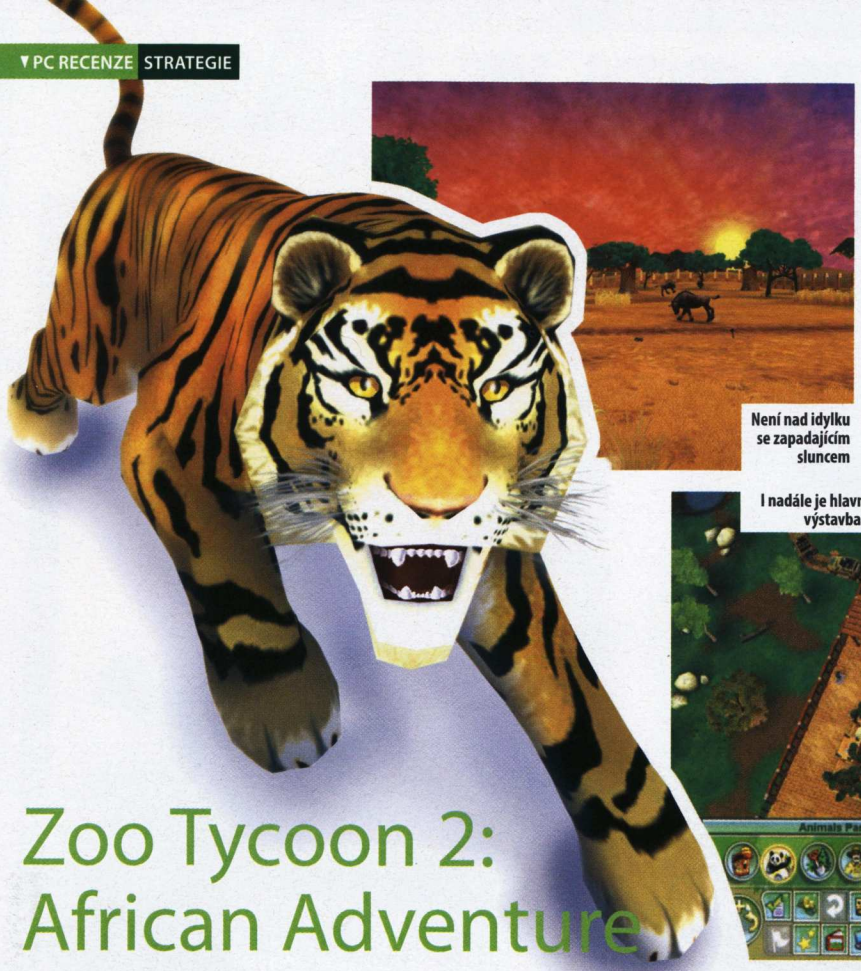
BIG HUGE GAMES

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

CDPROJEKT

www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

© 2006 Big Huge Games, INC. All rights reserved. Big Huge Games is the exclusive trademark of Big Huge Games, INC. © 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Serge Studios logo, Rise of Nations, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



Není nad idylku se zapadajícím sluncem

Nosorožec v plné síle a kráse

I nadále je hlavní složkou hry výstavba parku

Zoo Tycoon 2: African Adventure

Co je největším triumfem Microsoftu? Windows? Kdepak! Kouzelný Zoo Tycoon…

Platforma :: PC

Žánr :: Budovatelská strategie
Výrobce :: Blue Fang Games
Distributor v ČR :: CD Projekt
Homepage :: www.zootycoon.com
Minimální konfigurace :: Procesor 733 MHz, 256 MB RAM, 16MB 3D grafická karta, 450 MB volného místa na disku
Lokalizace :: Titulky
Cena :: 899 Kč

KONKURENTI
- Zoo Tycoon 2: Endangered Species **Nehodnoceno**
- Zoo Tycoon 2 **8,0**
- RCT 3: Wild! **8,3**

A teď zpátky na zem. Má šanci zabodovat datadisk k dva roky starému titulu? Kladnou odpověď si mohou dovolit snad jen ti největší optimisté – i kdybychom pominuli citelně zastaralou grafiku, musíme brát v potaz ještě fakt, že k hraní je zapotřebí původní hry, čili už dopředu omezený okruh možných zákazníků. Důležitý je ale obsah – a v tomto ohledu by African Adventure mohl mile překvapit. Většina herců přece tvrdí, že před menším počtem diváků se jim hraje lépe…

Trémistovi z dílen Blue Fang Games však nepomůže ani prázdné hlediště a kolena se mu klepou dokonce i při svěšené oponě. Co jiného taky čekat od přídavku, který nic nemění?

Jistě – nemůžeme mu upřít nové scénáře s kopou zajímavých úkolů a nevšedních zážitků. Prostředí afrického safari je též zpracováno do nejmenších detailů a každé zvíře je osobnost, která má svou hlavu. Autoři se chlubili věrnějším chováním zvířat vycházejícím ze skutečnosti – a výsledek jejich slovům odpovídá. Lev se tváří jako opravdový pán šelem (občas si zařve, sežere návštěvníka…) a zahanbit se nenechá ani etiopský vlk či hyena. To už se pomalu dostáváme k novým zvířatům, o něž můžete v rámci safari pečovat. Nechybí tradiční kousky (jako právě lev či vlk) ani ohrožené druhy, které si žádají zvýšenou pozornost a důkladnější péči. Celkově je připravena asi dvacítka miláčků.

Safari přímo vybízí k větší volnosti a působivější interakci s návštěvníky. V praxi je však chování zvířat mimo klec stejné, jako když jsou za mřížemi. Rozdíl je snad jen v tom, že se volně potulují v areálu zoo a čas od času pohrozí některému z návštěvníků, když se náhodou vzdálí od vyhlídkového autobusu či džípu. Žádné dobrodružství – i když ho název evokuje – se tedy nekoná.

Africkému tématu se přizpůsobily budovy a samo sebou i prostředí jednotlivých map. Okolí tak nyní tvoří stylové chýše a polozřícené barabizny, díky čemuž hra nabývá na autenticitě. Stejný pocit se dostaví při projížďce samotným safari. Podobně jako třeba ve Wild (datadisk k výtečnému Rollercoaster Tycoonu 3) je totiž připravena drobná odbočka od věčného stavění areálu a péče o zvířata. V jednom z džípů se můžete vydat mezi zvířenu a podívat se, jak vaše zoo vypadá z pohledu návštěvníka. To je bohužel nejen první, ale zároveň i poslední oživení, které African Adventure přináší.

Co se hratelnosti týče, nic se nezměnilo. Jde pořád o to samé, jen se tentokrát bude ve vaší zoo více prášit. To samozřejmě na dobrou známku stačit nemůže. Nečekali jsme sice zázraky, ale výsledek… ten nás opravdu hodně zklamal. A na závěr to nejlepší: pokud se přece jen rozhodnete pro dobrodružství v Africe, musíte si přichystat rovných devět stovek. Napadají nás v této souvislosti jen samá sprostá slova, takže radši recenzi ukončíme, jinak bychom mohli někoho pěkně na***t.

> Lev se chová jako opravdový pán šelem – občas si zařve nebo sežere návštěvníka

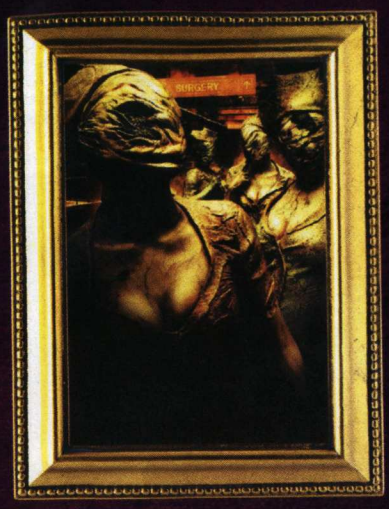
Zoo Tycoon 2: African Adventure **4,4** VERDIKT

- ▲ Projížďka džípem
  Nové scénáře
  20 zvířat
- ▼ Stará hratelnost
  Otřesná grafika
  Žádný rozdíl mezi zoo a safari
  Nekřesťanská cena

Nemůžeme sice novému datadisku upřít půvab a do jisté míry i zábavnost, zároveň však musíme zahrozit směrem k Redmondu. Za tohle chcete devět stovek?!

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Nuapurista kuulu se polokan tahti

SILENT HILL VÁS OČEKÁVÁ...



V KINECH OD 29. ČERVNA

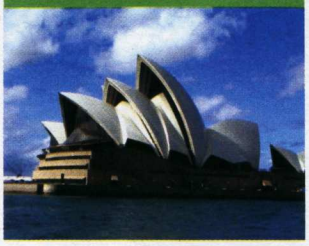
www.WelcomeToSilentHill.com

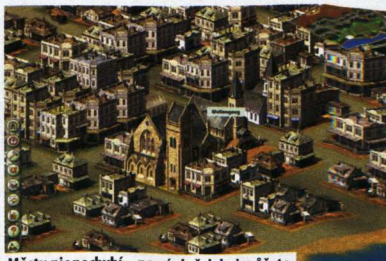
FOCUS FEATURES DOUPĚ COMICS CENTRUM OČKO CDPROJEKT HOLLYWOOD CLASSIC ENTERTAINMENT

Kdybyste v Sydney potřebovali nějaká jabka nebo hrušky, tak dodáme, ano

VĚDĚLI JSTE, ŽE?
Budova opery v Sydney má tvar lastur, nachází se na výběžku do moře a je na ni výhled ze všech světových stran. Uvnitř je 5 samostatných hal, které jsou určeny k pořádání koncertů a jiných, hudebních či divadelních, akcí. Dále jsou zde výstavní prostory, 3 restaurace, 6 barů, knihovna a 60 šaten. Budova má cekem 1 000 místností, celková kapacita hledišť je 5 467 míst. Na střechu bylo použito 1 000 000 dlaždic a 6 224 čtverečních metrů skla na koncích lastur. Dlaždice byly vyrobeny ve Švédsku, mají rozměr 12x12 cm a jsou dvou barev – jedny jsou bílé a druhé žlutohnědé. Hmotnost střechy je 27 229 tun.

Zdroj: www.quido.cz





Městu nic nechybí – na pár kořalek si můžete zajít do hospody hned vedle kostela

Bordel, prachu všude, cihly nevypálené…

Transport Giant: Down Under

Jediná hra, ve které vybudujete kompletní infrastrukturu kontinentu za 5 hodin

Od dva roky a několik tisíc kilometrů dál. Tak daleko je datadisk Down Under od svého předchůdce. Rozšířená verze ekonomicko-industriální strategie přenese hráče z Ameriky a Evropy až k protinožcům, kde tou dobou vládne divoká příroda a neosídlená pole velikosti Moravy.

Transport Giant: Down Under je strategií, jež má jednoduchý cíl, který se mnohdy obtížně naplňuje. Ve dvanácti misích má hráč za úkol přetvořit zdivočelou australskou krajinu v technologické impérium se stovkami mrakodrapů, desítkami železničních stanic a průmyslových podniků. Zprvu triviální úkoly v podobě spojení několika osad cestou a železnicí se mění v budování rozsáhlých dopravních sítí mezi městy a stavbu letišť. Většina misí dostane hráče právě do útrob leteckého průmyslu. Během hodiny a půl připlachtíte z období zlaté horečky do vod dvacátého století, kde před vás budou postaveny fungující metropole Alice Springs a Sydney, jež budete muset spravovat a rozvíjet do samotného konce hry.

Zadání jednotlivých misí je však po čase předvídatelné a stereotypní. Dílo firmy Jowood funguje na principu neustálé těžby a propojování (měst, letišť, silnic, továren, atd.). Hráče pak nesmí překvapit, že jedním z posledních úkolů je vybudovat několik továren kolem opery v Sydney a vydělat určité množství peněz. Náplň titulu je po celou dobu stejná, mění se jen dostupné prostředky. Původní hra se zabývala dopravní historií starého kontinentu – zahrnovala v sobě mnoho století vývoje. Děj datadisku Down Under však pokrývá jen posledních 200 let (počínaje dobou, kdy se kontinent začal kolonizovat). Možná právě proto je samotné zaměření datadisku příliš monotónní a nenabízí rozptýlení srovnatelné s původní hrou.

Pohled na fungující města je ale stejně potěšující jako v kterékoli slavné budovatelské strategii. Města i vesnice budou žít svým životem, ale vy jste ten, kdo jim ho musí vdechnout. Stavba letišť, továren a přepočítávání velkých balíků peněz jsou proto nezbytnou podmínkou. Dokončené a plně fungující dílo s desítkami kilometrů železnic a silnic vás v tom utvrdí. Celkově solidní dojem kazí pouze nedotažené audiovizuální zpracování.

Vývojáři dávají hráčům možnost pohyblivé kamery a přiblížení. Pod jedním otočením kolečka myši se ale skrývá rozmazaný a zrnitý obraz, srovnatelný s pohledem teenage-ra na svět po dvou „sedmičkových" lahvích ryzlinku. Down Under je vydařeným rozšířením dva roky staré strategie (navíc za vcelku lidové peníze).

> Rozpětí 200 let nenabízí tolik rozmanitých možností jako historicky rozsáhlejší původní hra

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
My hovercraft is full of eels

Platforma :· PC

Žánr :· Strategie
Výrobce :· JoWooD
Distributor v ČR :· SeVeN M
Homepage :· www.transportgiant.com
Minimální konfigurace :· Procesor 500 MHz, 64 MB RAM, 16MB grafická karta, 1 GB na HDD
Lokalizace :· Titulky
Cena :· 399 Kč

KONKURENTI
:· Transport Giant **Nehodnoceno**
:· Railroad Tycoon 3 **7,2**
:· Industry Giant 2 **7,0**

Transport Giant: Down Under **6,2** VERDIKT

- ▲ 12 nových misí
  Kompletní výstavba australské infrastruktury
  Česká lokalizace
- ▼ Nerovnoměrné evoluční skoky v kampani
  Stereotypní úkoly
  Předpotopní grafika
  Samostatně nehratelné

Cenově přijatelný datadisk budovatelské strategie, jenž zahrnuje 200 let průmyslového vývoje protinožců. Nápadně se opakující úkoly a hranatá grafika však na hodnocení zanechávají kaňku.

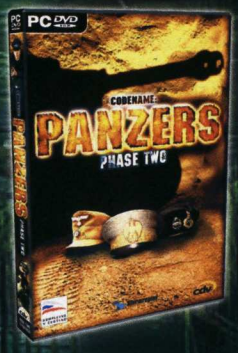
Zažijte 2 roky prázdnin jen s Doupětem A získejte hru ZDARMA!

Předplaťte si Doupě na 2 roky a získáte jednu z dvojice her Chrome: SpecForce a Codename Panzers: Phase Two

Chrome: SpecForce

Běžná cena: 799 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

Hodnocení: 8,0



Codename Panzers Phase Two

Běžná cena: 999 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.

Hodnocení: 8,1

DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ JEN ZA 1 499 KČ (1 990 Sk)

Ušetříte 679 Kč oproti nákupu na stánku!

+ PLNÁ HRA V KAŽDÉM ČÍSLE

Dvouleté předplatné zahrnuje
- 22× časopis Doupě
- 22× 9 GB DVD nebo 22× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Proč dvouleté předplatné?
- ušetříte 679 Kč
- máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky
- navíc získáte jako dárek skvělou hru Codename Panzers Phase Two nebo Chrome: SpecForce

ROČNÍ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE ZA 888 KČ (1 299 Sk)

Roční předplatné zahrnuje
- 11× časopis Doupě
- 11× 9 GB DVD nebo 11× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Nabídka platí pro všechny, i pro současné předplatitele.
Cenová nabídka platí do 31. 7. 2006, nabídka dárku (vybrané hry) platí pro prvních 500 předplatitelů. Dárek (vybraná hra) vám bude zaslán do 4 týdnů od zaplacení předplatného.

Jak předplatit Doupě?

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz.
2. Textovou zprávou SMS:
Verze s DVD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.
Verze s 2CD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.
3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.
4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.
Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702
2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 GOLD

Hledáte nejmodernější efekty, pokročilou fyziku a bez HDR efektů ani nespouštíte instalaci? Pak se obraťte jinam! Heroes of Might and Magic 2 jsou stařičkým předchůdcem právě vycházejícího pátého dílu série. Jsou ovšem zároveň hrou, která ustavila všechny principy žánru, bez nichž si dnes Heroes nedovedeme představit. Pokud si odmyslíte poněkud obstarožní (nicméně nádherně pohádkovou) grafiku, budete se cítit jako doma. Druhý díl nabízí několik jasně odlišených frakcí, spoustu rozmanitých jednotek, kouzla, obligátní systém na tahy…

Příběh je poměrně primitivní – hovoří o nástupnických problémech v království Enroth. Dva potomci krále (jeden dobrý, druhý zlý) se nemohou dohodnout, kdo bude požívat panovnické výhody v dalších desetiletích. Výsledkem je občanská válka, v níž můžete bojovat za obě strany (v nezávislých kampaních). Hra je dostání v Doupě speciálu HOMAM v edici GOLD, což znamená navíc přítomnost datadisku, bonusových map a editoru misí. Heroes of Might and Magic 2 se rovněž pyšní kompletní českou lokalizací.

Hodnocení :· **7,3**

Platforma :· PC
Žánr :· Tahová strategie
Výrobce :· New World Computing
Vydavatel :· Doupě speciál
Rok vydání :· 1997
Lokalizace :· Kompletní
Cena :· 99 Kč

RICHARD BURNS RALLY

DOUPĚ 4/06 KOUPĚ MĚSÍCE PC

Dálnice v lesích nenajdete. Toto smutné zjištění čeká na každého virtuálního závodníka, který se od „běžné rallye hry" (nedejbože přímo od Colin McRae Rally) přesune k titulu Richard Burns Rally. Hra, která skloňuje slovo realismus ve všech pádech, totiž nabídne klaustrofobický zážitek z úzkých tratí, na nichž nevyhne auto srnce.

Autorům ovšem nemůžete nic vyčítat, takhle to „bohužel" vypadá ve skutečnosti a Richard Burns Rally ji simuluje velice věrně. Zapomenout můžete na ovládání pomocí klávesnice, jelikož plynový pedál je třeba sešlapávat plynule a ne v režimu „0, nebo 100 %" à la horní šipka. Tratí je k dispozici 24, vozů specifikace WRC několik – rozmanitost tedy hře nechybí. Její největší nevýhodou je paradoxně její největší přednost – maximální realismus, a tedy i velká obtížnost.

Hodnocení :· **8,9**

Platforma :· PC
Žánr :· Závody
Výrobce :· Warthdog
Vydavatel :· CD Projekt
Rok vydání :· 2004
Lokalizace :· Kompletní
Cena :· 499 Kč

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL TRILOGIE

Ještě než na naše monitory zavítá počtvrté Sam Fisher, tentokrát s visačkou „Dvojitý agent", můžeme si díky speciální kompilaci zavzpomínat na jeho předchozí dobrodružství. Trilogie Splinter Cell logicky obsahuje všechny doposud vyšlé díly (původní hru, polodatadisk Pandora Tomorrow i nejnovější dílko Chaos Theory). Sledovat vývoj série, která se z odvážného vyzyvatele Solida Snaka stala poměrně specifickou stealth akcí s vlastními principy a charakteristickými postavami, není ani dnes špatná zábava. Ostatně, poslední díl vyšel před rokem, takže neurazí ani majitele nejmodernějších grafických karet. Přednosti každého z dílů jsou různorodé, v zásadě ale nevybočují z popisu práce tajného agenta, vybaveného špičkovými technologiemi, který kdesi v rizikových oblastech zabraňuje vypuknutí třetí světové války, případně „jen" odpálení atomovky. Kompilace vychází pouze v limitovaném množství!

Hodnocení :· **9,1**

Platforma :· PC
Žánr :· Stealth akce
Výrobce :· Ubisoft
Vydavatel :· Playman
Rok vydání :· 2005
Lokalizace :· Manuál na internetu
Žánr :· 999 Kč

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Neuznává černou a bílou, vidí vše zásadně šedě

LOTR: BITVA O STŘEDOZEM

Na počátku června by měla ve zlevněné edici vyjít známá realtime strategie, původně plánovaná na únor.

PC :· EA Czech :· 499 Kč

MEDVĚDÍ BRATŘI

Povedená hra pro děti na motivy animovaného snímku od Disneye.

PC :· CD Projekt :· 399 Kč

LOCO MANIA

Logická hříčka, která částečně simuluje práci výpravčího. Recenzi najdete v Doupěti 4/06.

PC :· US Action :· 299 Kč

KONZOLOVÉ RECENZE

NAHRÁVÁME SOUČASNÝM KONZOLOVÝM HITŮM

ZÁBAVA NA CESTY

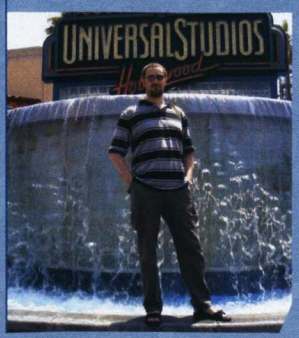
A máme tady tradiční E3 sucho. Všichni vydavatelé a vývojáři na měsíc pozdrželi vydání svých trháků, protože na největším herním veletrhu se předvádějí většinou jen hry, které přijdou do obchodů – nikoliv ty, které tam již jsou. Výsledkem toho byla poměrně zoufalá a nezvyklá situace, kdy jsem ještě pár dní před uzávěrkou tohoto čísla Doupěte s kolegy řešil, o čem vlastně budeme psát. Naštěstí se opět potvrdilo pravidlo, že kdykoliv zasáhne velké konzole období nedostatku kvalitních her, je možné nalézt záchranu v jejich kapesních sourozencích.

Nejenže Nintendo DS tento měsíc hostí rovnou několik výjimečně kvalitních her, ale navíc prošlo kompletním znovuzrozením a samotný přístroj je teď uživatelsky mnohem příjemnější. Bylo nám tedy opravdovým potěšením užít si dlouho očekávanou kapesní FPS Metroid Prime Hunters, ovládanou doteky v obrazu, trenéra mozkové kapacity Brain Training i jedinečnou japonskou adventuru s poněkud hororovým názvem Trauma Center: Under the Knife. Zároveň se odstartovala další vlna multiplayerového šílenství na Xbox Live: dorazily vylepšené Xbox 360 verze her Battlefield a Final Fantasy XI. A jak potvrdila E3, řada výborných titulů už je na cestě, v čele s podzimním příslibem nejsilnější konzolové platformy této pětiletky.

MARTIN ZAVŘEL,
vedoucí konzolové sekce

AŤ ŽIJE HOLLYWOOD!

Všichni herní novináři, kteří se vypraví do Los Angeles na E3, jsou zřejmě natolik vytížení a zaslepení samotným veletrhem, že si vůbec nevšimnou Mekky filmového průmyslu v sousedství. Přitom Hollywood je hernímu průmyslu stále blíže a blíže, takže se rozhodně vyplatí věnovat mu dostatečnou pozornost. Stejně jako loni jsem noci po náročných dnech na veletrhu trávil v některém z 18 sálů multikina Universal Studios. Na jednom z největších IMAX pláten se zrovna odehrávala premiéra filmu Poseidon, překvapila také filmová verze hry Silent Hill, především díky atmosféře dokonale věrné originálu a díky neskutečné technické i designové kvalitě trikových efektů. Jediným zklamáním spojeným s Hollywoodem a jeho nespočetnými atrakcemi byl fakt, že veškeré suvenýry, které si tam můžete koupit, jsou strašlivě nevkusné kýče.



86 **Nintendo DS Lite**
NDS

88 **Battlefield 2: Modern Combat**
XBOX 360 | PS2 | PSP | XBOX

90 **Metroid Prime Hunters**
NDS

91 **Brain Training**
NDS

92 **Trauma Center: Under the Knife**
NDS

Nintendo DS Lite

Nejprodávanější kapesní herní přístroj na světě znovu a ještě lépe

Přístroj NDS, plným názvem Nintendo Dual Screen, se dočkal znovuzrození. Tento handheld (kapesní videoherní konzole) z japonské dílny společnosti Nintendo je právoplatným nástupcem slavné značky Game Boy, která zrodila klasiky jako Tetris, Mario nebo Zelda. Možná právě díky bezkonkurenčně dlouhé tradici a zkušenostem zůstává NDS v tvrdé konkurenci kapesní Playstation nadále nejprodávanějším handheldem. Navíc se těší – částečně také díky zpětné kompatibilitě s poslední generací Game Boy (Game Boy Advance) – bezkonkurenčnímu množství dostupných her.

Přesto jsme byli všichni poněkud smutní, že vedle konkurence vypadá NDS jako nepěkná šedivá krabice, jejíž potemnělý displej nemůže po konkurenci ani pošilhávat. Nyní se ale karta obrací a vylepšená verze přístroje pod názvem Nintendo DS Lite přináší celou řadu vylepšení. Také díky tomu se v domovském Japonsku stály na tento klenot zábavní elektroniky dlouhé fronty už během noci před zahájením prodeje. Ani nedávný start přístroje v USA se neobešel bez dlouhé čekací doby a vyprodaných regálů. Při pohledu na zástupy lidí nakupujících nové DS Lite se člověk až podiví, proč vlastně Nintendo ještě vyrábí původní model tohoto handheldu.

ZMĚNA JE DOBRÁ

Stejně jako u GB Micro jsou tlačítka nyní měkká, „neklikají" při stisknutí (jako to můžete znát například z mobilních telefonů). Dalším zlepšením je umístění mikrofonu doprostřed mezi obrazovky, takže skutečně mluvíte k obrazu (a ne jako dřív zboku doleva dolů). Vrchní displej je jakoby zvednutý do vypouleného víčka přístroje, takže pokud se vám mezi panely dostane nedopatřením třeba mince, displeje se po sklapnutí přístroje tak snadno nepoškrábají (jelikož je mezi nimi mezera). Stylus je širší, takže se lépe drží (k sehnání je i těžší kovová verze pro hráče s mohutnými dlaněmi) a navíc se zasouvá logičtěji zprava (předtím to bylo shora).

> DS se těší bezkonkurenčnímu množství dostupných her

Platforma NDS

Žánr Hardware
Výrobce Nintendo
Distributor v ČR Conquest
Homepage www.nintendods.cz
Cena 4 990 Kč

KONKURENTI
- Nintendo DS **9,1**
- Sony PSP **9,5**
- Game Boy Micro **8,3**

HW SPECIFIKACE

Pro lepší srovnání uvádíme také hodnoty původní verze **Nintenda DS**

Rozměry:
DS Lite: 133 × 74 × 21,5 mm
Původní DS: 149 × 85 × 29 mm

Váha:
DS Lite: 218 g
Původní DS: 275 g

Velikost stylusu:
DS Lite: 87,5 × 5 mm
Původní DS: 75 × 4 mm

Vrchní displej:
DS Lite: Podsvícený (čtyři úrovně jasu), rozlišení 192 × 256 pixelů, 260 000 barev
Původní DS: Stejný, ale pouze s možností zapnutí a vypnutí podsvícení (bez regulace jasu).

Spodní displej:
DS Lite i Původní DS: Stejný jako vrchní displej, ale s dotykovým senzorem (ovládáním)

Výdrž baterie:
Původní DS: 6–10 hodin
Plné nabití baterie: 4 hodiny
DS Lite: Nejslabší podsvícení: 15–19 hodin
Slabší podsvícení: 10–15 hodin
Silnější podsvícení: 7–11 hodin
Nejsilnější podsvícení: 5–8 hodin
Plné nabití baterie: 3 hodiny

SPOLEČNÉ VLASTNOSTI PŮVODNÍHO DS A DS LITE:

CPU: ARM9 (67 MHz) a ARM 7 (33 MHz)

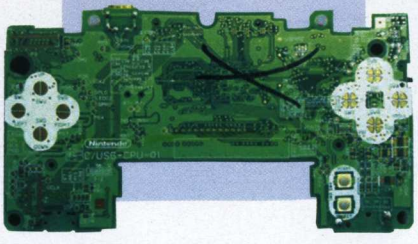
Paměť: 4 MB RAM, 32k pro každý procesor, 656k VRAM

Zvuk: u podporovaných titulů simulovaný prostorový zvuk v CD kvalitě, stereo sluchátka, mikrofon

Bezdrátová komunikace: IEEE 802.11, až 30 metrů, multiplayer více hráčů z jedné herní kazety

Formát: kazety Nintendo DS i Game Boy Advance

Další vlastnosti: PictoChat pro chatování až 16 lidí, budík, kalibrace dotekového senzoru



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Míle nachozené na E3 si léčí na pohovce se svým Xboxem

Nintendogs, nejúspěšnější DS titul

Zabudovaný grafický wi-fi chat

Zbrusu nová Mariova dobrodružství

Nejrychlejší díl dobrodružství ježka Sonica

Povrch přístroje pokrývá nově průhledná keramická vrstva, která brání poškrábání barevného laku (DS Lite je zatím k dostání v bílé, černé a – dle mého nejhezčí – modré barvě). Snad jedinou negativní změnou vůči původnímu DS je nekompatibilita síťového zdroje s Game Boy SP. Další rozdíly mezi starou a novou generací DS najdete v tabulce s technickými specifikacemi na této dvojstránce.

DŮVODY PRO: HRY

Ačkoliv je DS Lite plné vylepšení, stále ještě po stránce výpočetního výkonu zaostává za konkurencí. Proč je tedy prodejně úspěšnější? Odpověď je prostá: žádnou herní platformu nedělá výkon procesoru, nýbrž nabídka exkluzivních a především kvalitních herních titulů. NDS je v tomto ohledu mimořádně silná platforma. Pokračují zde všechny nejslavnější série Nintenda (Mario, Zelda, Metroid, Tetris) a najdete zde celou řadu vynikajících konverzí, z nichž řada dokáže i po grafické stránce pořádně překvapit (Mario 64 DS, Final Fantasy I až VI, Resident Evil, Xenosága, Sims…). Jak už bylo zmiňováno, k dispozici je také celá knihovna starších titulů pro platformu Game Boy Advance, která zahrnuje takové klenoty, jako jsou například oblíbené střílečky Wolfenstein 3D, Duke Nukem 3D nebo Doom.

ORIGINALITA NADE VŠE

Všechny původní hry a do určité míry také konverze přitom využívají originální systém ovládání pomocí dotekové obrazovky. Ty nejinovátorštější hry potom zapojují také zabudovaný mikrofon a vytváří novou úroveň interakce s kapesním herním přístrojem. Králem těchto jedinečných her je bezesporu simulátor štěňátka Nintendogs, kde můžete svého pejska dotyky displeje hladit, česat jej nebo koupat. Skrz mikrofon jej zase můžete učit poslouchat různé povely.

Stylus je širší a lépe se tedy drží

Modré provedení patří k nejžádanějším

Elegantní černá varianta přístroje připomíná konkurenci

Po stránce obsahu ještě inovativnější hrou je potom série „Brain Training" her, která pomocí velice specifických miniher měří a pravidelným používáním zlepšuje jednotlivé oblasti vašeho mozku, jako jsou paměť, postřeh a další (na hře pracovala armáda vědců a opravdu funguje). Nintendo se vždy snažilo prorazit skrze jedinečnost a nápaditost. Nyní ovšem jejich nejcennější platforma nabízí navíc také mnohem praktičtější a elegantnější provedení, důstojně čelící náročné konkurenci v podobě Sony, která už spřádá plány na druhou generaci vlastního kapesního přístroje. Dokud ovšem Nintendo bude mít na své straně širší paletu kvalitních her, nemá žádná konkurence šanci jej porazit. Český distributor značky Nintendo, společnost Conquest, uvede DS Lite (pro začátek černou a bílou variantu) na pulty obchodů 23. června.

KONKURENCE

Pokud pomineme neúspěšné pokusy typu Nokia n-Gage a bezvýznamné neznačkové napodobeniny, jediným vážným konkurentem Nintenda a jeho řady handheldů je nyní Sony se svojí novou kapesní Playstation, krátce PSP (Playstation Portable). Přestože má ale přístroj od Sony výrazně větší displej, větší grafický i výpočetní výkon a širší podporu multimediálních služeb (internet, filmy, fotky, hudba…), prozatím zůstává tím druhým vzadu. Důvodem je bezpochyby nedostatek exkluzivních her, které by stály za řeč. Sony si je ovšem tohoto problému dostatečně vědoma a připravuje pro další kapitolu boje silné tituly, jako jsou Talkman, Metal Gear Solid: Portable Ops nebo Silent Hill: Origins.

Nintendo DS Lite — **9,3** VERDIKT

- ▲ Menší a lehčí
- ▲ Jasnější displeje
- ▲ Elegantní design
- ▼ Unikátní síťový zdroj
- ▼ Výpočetní výkon se nezměnil
- ▼ Musíme se zbavit starého NDS

Nejoblíbenější kapesní konzole na planetě se dočkala vylepšené funkčnosti a nádherného (re)designu. Pokud jste byli fanoušci Nintenda už předtím, nemáte nad čím váhat. Pokud ne, měli byste začít.

Battlefield 2: Modern Combat

Virtuální vojáci, pozor! Bojový poplach! Vypukla další válka

Válečnými hrami se v poslední době roztrhnul příslovečný pytel. Sniper Elite, Call of Duty 2, Black, Commandos Strike Force, Ghost Recon Advanced Warfighter – to je jen malý výčet několika titulů z nedávné doby. Začíná to být už trochu nudné. Jméno Battlefield má však v herním světě tak dobrý zvuk, že verzi pro Xbox 360 nemůžeme ignorovat.

TRIVIÁLNÍ ZÁPLETKA

Děj hry se odehrává v Kazachstánu, kam jsou kvůli nepokojům vyslány mezinárodní mírové jednotky pod americkým velením. Sousední Čína je ovšem znepokojena takovou demonstrací síly pár kilometrů od svých hranic, a proto vysílá do regionu vlastní ozbrojené divize, aby hájily její územní zájmy. Během dvaceti různorodých misí si vyzkoušíte boj za obě znesvářené strany a seznámíte se s jejich zbraněmi a technikou. Čekají na vás obvyklé mise, v nichž budete dobývat nebo bránit určená území, vyhazovat do vzduchu nepřátelské bunkry a ponorky, poskytovat palebnou podporu jiným skupinám atp. Z mého pohledu však valná většina misí působí příliš umělým dojmem, nemá věrohodné pozadí a tolik potřebnou logiku. Nemůžete si dokonce ani nic nastavit – složení týmu nebo zbraní, obtížnost, ovládání, na všechno zapomeňte. Vzhledem k charakteru hry se to dá částečně prominout, ale úplně ignorovat to nelze.

Pro ty z vás, kteří znají hry ze série Battlefield na PC, bude možná překvapující zjištění, že konzolová verze má se svou počítačovou předlohou pramálo společného. Je totiž akčněji postavena a především nebojujete jen s jedním vojákem, ale doslova s celými skupinami.

HOT-SWAP SYSTÉM

Hra nabízí jeden nepříliš používaný prvek, a to možnost přepínat se během bitevní vřavy do dalších vojáků. V situaci, kdy jste pod těžkou palbou nepřítele a nemůžete se hnout, jednoduše přejdete do těla spřáteleného vojáka a zaútočíte z druhé strany. To platí i pro případ, že zahynete – automaticky se převtělíte do nejbližšího spolubojovníka, případně seskočíte na bojiště padákem. Dokončení misí je tak limitováno pouze množstvím vojáků, do kterých můžete přecházet. Na výběr máte pět různých profesí, z nichž každá má své konkrétní zbraně a disponuje některými unikátními schopnost-

> Dynamická válečná akce, v níž se nezastavíte ani na vteřinu
>
> **Ivan Kratochvíl**, stálý spolupracovník Doupěte
> Je člověk – nic lidského mu není cizí

Efektní scéna v praxi nezachytitelná

Platforma
Xbox 360, PS2, PSP, Xbox

Žánr Akce
Výrobce Electronic Arts
Distributor v ČR individuální dovoz
Homepage www.battlefield.ea.com/bf2mc
Cena cca 1 899 Kč

KONKURENTI
- Battlefield 2 9,4
- Ghost Recon Advanced Warfighter 9,2
- Black 7,9

Takhle s opravdovým kulometem raději nestřílejte

ONE SHOT, ONE KILL

Moderní armáda se neobejde bez příslušníků speciálních jednotek a zejména tajemných mužů – sniperů. Jsou to nejobávanější muži na bojišti. Jediný voják dokáže demoralizovat a ohrozit akceschopnost celých jednotek. Nikdo neví, kdy odstřelovač udeří. Nikdo není v bezpečí. Smrt přichází náhle a bez varování.

Proslulé moto sniperů říká: „Neutíkej, zbytečně zemřeš unaven!" Hlavní zbraní odstřelovačů však nejsou silácká slova, ale maskování. Dokonalá kamufláž – to je hranice mezi úspěchem a neúspěchem mise, rozdíl mezi životem a smrtí. Dnes se používají speciální obleky, tzv. „ghillie suits" – česky označované jako Hejkal nebo Chameleon. Mají za úkol rozostřit sniperovy obrysy tak, že dokonale splyne s okolím. Věděli jste třeba, že hejkaly si šili už skotští lesníci někdy kolem roku 1800, aby mohli lépe chytat pytláky?

mi (např. přivolání dělostřeleckého úderu).

Tento systém hodnotím pozitivně, protože není tak často k vidění. V případě Battlefieldu dodává hře tolik potřebný spád a dynamiku. Škoda jen, že se vývojáři nevyvarovali několika chyb. Kupříkladu si připravíte na střeše dobře zamaskovaného snipera a poté ho opustíte, abyste se k němu po chvíli zase vrátili – budete mít ale smůlu, protože postavu hned vzápětí převezme umělá inteligence, která si dělá, co se jí zlíbí. Mnohdy tak budete bezmocně zuřit, protože kvůli sebevražednému a stupidnímu chování svých spolubojovníků budete přicházet o vojáky, jejichž počet je často velmi omezený.

Nedomyšlené jsou také „respawn pointy", a to jak pro vás, tak pro nepřítele. Pokud se hra rozhodne, že vás shodí na bojiště padákem, vybere vám místo, které uzná za vhodné – klidně doprostřed nejprudší bitvy. Často tak zahynete dřív, než dopadnete na zem. Mnohem kritičtější ovšem je, že se objevují nepřátelé přímo za vašimi zády, což vám sice pěkně rozpumpuje adrenalin, ale degraduje to pocit z reálně a hlavně férově probíhající bitvy. Atmosféra má něco do sebe. Neustále se něco děje – vojáci běhají, střílí, vzduchem létají trosky zničených objektů a do uší vám zní rádiové povely velitelů. Škoda jen zmíněných chyb a průměrného grafického zpracování, kdy na sebe výrazněji upozorňují jen kvalitní modely vojáků a techniky.

VÁLKA ONLINE

V singleplayerové kampani se připravte na to, že se budou střídat kladné pocity s těmi zápornými. Hlavní devizou nového Battlefieldu je však multiplayer. Sice už nevyužijete Hot-Swap systém, ale komunikace s dalšími 24 hráči přes headset v módech Conquest a Capture the Flag dává hře nový, atraktivnější náboj. S dobrým klanem můžete postupovat mnohem taktičtěji a vzájemná kooperace při podpůrné palbě, postupu nebo ovládání techniky přibližuje hru mnohem více kvalitnější PC předloze. Online hraní je skutečně návyková záležitost a je hlavním důvodem, proč si hru pořídit.

Battlefield 2: Modern Combat je nadprůměrně kvalitní vojenská hra trpící občasnými neduhy v herních principech a především AI. Většina základních mechanismů je v pořádku, ale titul jako celek působí narychlo spíchnutým dojmem – menu, briefing, obecně prezentace není na příliš vysoké úrovni. Taktéž dabing, zejména čínských vojáků, je bídný.

Při posuzování je podstatné, zda jste hru již hráli na starších konzolích. Verze pro Xbox 360 je sice lepší, ale ne o moc. Navíc má tu velkou smůlu, že stojí proti mnohem kvalitnější konkurenci v podobě třetího dílu Ghost Recon. Electronic Arts zase jednou dostáli své pověsti, že kopírováním nápadů strčí do kapsy každou japonskou firmu a recyklací stejných věcí předčí všechny čínské manufaktury dohromady. Značka Battlefield se mezi hráči těší velké popularitě, ale podobné kroky ji mohou přivést do pekel. Nulová invence při vývoji a jenom prosté rýžování peněz z kapes zákazníků, to se může brzy vymstít. Dvě sedmičky jsou proto odpovídající hodnocení, abychom téhle sérii popřáli do budoucna více štěstí a dobrých nápadů.

Battlefield 2: Modern Combat **7,7** VERDIKT

- ➕ Rychlá a dynamická akce
  Hot-Swap systém
  Variabilní kampaň
  24 hráčů online
- ➖ Přehnaně arkádové prvky
  Špatné AI spolubojovníků
  Slabší ovladatelnost vozidel
  Některé přeskriptované mise
  Technicky nic extra

Solidní válečná akce, která ovšem trpí nedostatkem novinek. Pokud jste stejnou hru okusili už na starší generaci konzolí, můžete tuhle záležitost s klidným srdcem minout.

inzerce

RYCHLÝ INTERNET
ŠITÝ NA MÍRU

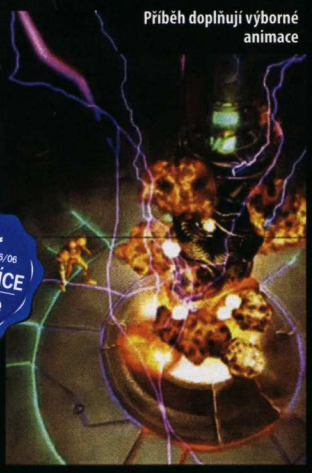
1000 kbps
399 Kč
KONEČNÁ MĚSÍČNÍ CENA BEZ DPH

Karneval nabízí vysokorychlostní Internet až 25x rychlejší než vytáčené připojení. Stahujte fotografie, hudbu, filmy nebo poštu mnohem rychleji. Neváhejte a získejte připojení rychlostí 1000 kbps za 399 Kč měsíčně bez DPH (475 Kč včetně DPH). Vyberte si z akčních nabídek od 1 Kč měsíčně a z mnoha tarifů podle Vašich představ. Kontaktujte nás a my Vám připravíme nabídku šitou na míru.

☎ 844 111 116 | WWW.KARNEVAL.CZ
Karneval Internet. Nečekejte, bavte se!

Karneval INTERNET

Posílám srdečné pozdravy



Příběh doplňují výborné animace

Vše začíná a končí v lodi

DOUPĚ 6/06 HRA MĚSÍCE Konzole

Metroid Prime: Hunters

FPS na NDS? S Metroidem nic nemožného!

Metroid patří do sbírky herních klenotů Nintenda už od dob konzole SNES, ovšem teprve renesance v podobě dvou dílek Metroid Prime na Gamecube vtiskla sérii punc legendy. Unikátní mix výborné grafiky, nádherného prostředí, originálních nápadů a hlavně geniální hratelnosti uchvátil nedozírné zástupy hráčů a recenzentů. Od kapesní verze v podobě Metroid Prime: Hunters tak každý očekával to samé. Demo hry bylo přikládáno k první várce handheldů NDS, ovšem plná verze dorazila až nyní. A čekání stálo za to.

Hunters nabízí plnohodnotný singleplayer, stejně jako bohatou hru pro více hráčů. Navíc se ovládání díky možnostem dotykového displeje může hrdě měřit s klasickou kombinací myš/klávesnice. Zvolit si lze z několika stylů, ale asi za ten nejlepší (pro praváky) lze považovat pohyb pomocí směrového kříže, rozhlížení klouzáním stylusu po dotykové obrazovce, střelba tlačítkem L. Nějaký čas zabere hledání správné pozice, jak uchopit NDS, a pravděpodobně se po delší době hraní nevyhnete bolestem ruky. To je ale přijatelná daň za naprosto intuitivní a přesné ovládání.

Hra pro jednoho hráče vás vtělí do bojového obleku Sammus Aran, která toho času prohledává planety a sbírá tajemné artefakty. Ovšem do cesty se jí staví další vesmírní lovci, kteří si chtějí uzurpovat artefakty pro sebe. Kampaň vás protáhne několika fantasticky vypadajícími úrovněmi, úžasný grafický styl Metroidu Prime se přesunul na NDS v plné síle. Při svém putování narazíte na klasické překážky a hádanky z předchozích her, jen design úrovní tentokrát není až tak třeskutě nápaditý. Celá hra se svým pojetím přiblížila klasickým FPS, což díly na Gamecube až tak úplně nebyly. Výtku si tvůrci zaslouží i za recyklaci bossů (že by jim došly nápady?). Přestože kampaň nedosahuje nebeských kvalit Metroidů, stále má v sobě mnoho z jejich kouzla a neskutečné hratelnosti, kvůli které stojí za to si hru pořídit, i když multiplayer není vaším šálkem vesmírného slizu.

Fanoušci zábavy po Wi-Fi ale našli v Hunters zlatou žílu. Hra nabízí lokální multiplayer i podporu online služby Wi-Fi Connection. Zatímco při hraní s jednou kopií hry jste omezeni na klasický deathmatch pouze s postavou Sammus Aran, v případě, že má každý hráč svoji kopii, se nabídka několikanásobně rozšiřuje. Zpřístupní se další módy a navíc si můžete zahrát za jednoho z lovců. Každý má nejen jiný vzhled, ale i unikátní sekundární mód, kterým je v případě Sammus klasický Morphball. Robotí lovec Weawel se zase dokáže rozdělit na dvě půlky, a zatímco jedna funguje jako automatická kulometná věž, horní torzo pobíhá po úrovni. V tomto ohledu tvůrcům fantazie rozhodně nechyběla.

Připojit se do online hry je dílem pár okamžiků, zvolíte si svého lovce, dohodnete se s ostatními hráči na mapě a jste ve hře. Tímto způsobem si zahrajete pouze klasický deathmatch. Pro vyzkoušení ostatních módů musíte hrát s protivníky na vašem Friend a Rival seznamu, což hru limituje. Sladkou odměnou se ovšem stává rychlá a zábavná hratelnost, která vás pohltí na dlouhou dobu.

Metroid Prime: Hunters nemají výrazných chyb. Hratelnost špičková, grafika a zvukový doprovod dech beroucí. Sice se už nejedná o převrat, jako u Metroid Prime, ale stále jde o výbornou hru. Berte všemi deseti.

> Ovládání se díky možnostem dotykového displeje může hrdě měřit s klasickou kombinací myš/klávesnice

Platforma :· NDS

Žánr :· FPS
Výrobce :· Nintendo
Vydavatel :· Nintendo
Distributor v ČR :· Conquest
Homepage :· metroidhunters.com
Cena :· 1 499 Kč

KONKURENTI
:· Golden Eye **Nehodnoceno**
:· Resident Evil: DS **7,1**
:· Splinter Cell: Chaos Theory **5,0**

Metroid Prime: Hunters

8,8 VERDIKT

- ▲ Grafika a zvuky
- ▲ Ovládání stylusem
- ▲ Bohatý multiplayer
- ▲ Rozdílní lovci
- ▼ Slabší level design
- ▼ Omezení v online módu
- ▼ Nutnost zvyknout si na ovládání

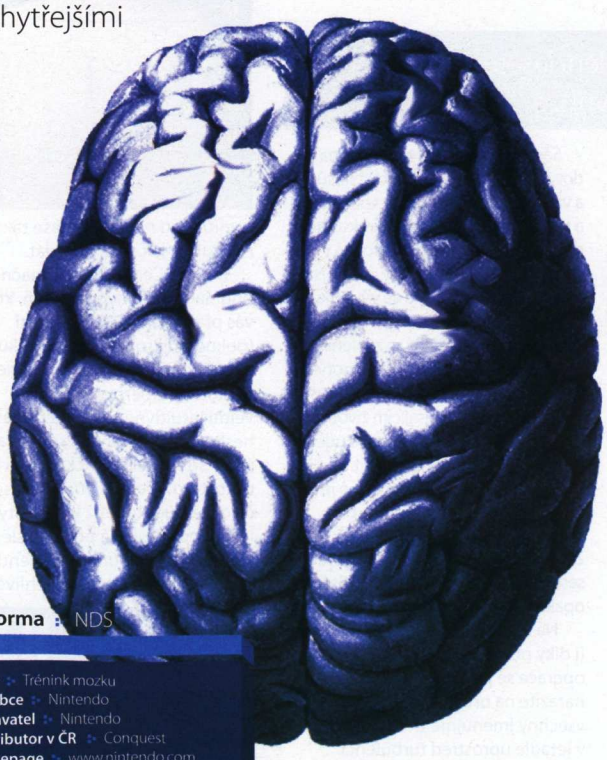
Čekali jsme dlouho, ale nikoliv marně. Hunters nabízejí špičkovou zábavu pro všechny fandy Sammus Aran a poctivé FPS.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Shání konzervovaný čas ve velkém množství Zn. Levně

Brain Training: How old is your Brain?

Hrajte na NDS a stanete se chytřejšími

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Shání konzervovaný čas ve velkém množství Zn. Levně



Víte, co boří herní prodejní žebříčky v Japonsku? Není to RPG, ani nová plošinovka s Mariem, ale trénování mozku ve hře Brain Training. Geniální myšlenka – hrajete, bavíte se a ještě děláte něco pro sebe. Sice nevím, nakolik je pozitivní efekt Brain Trainingu podložen vědecky, ale rozhodně se budete při hraní bavit. A navíc jako bonus získáte interaktivní zpracování populární logické hry Sudoku. Podle japonského doktora Ryuta Kawashimy jednoduché počty a hlasité čtení aktivují větší části mozku než ostatní aktivity. Na tomto poznatku připravil sérii jednoduchých úkolů, jejichž každodenním procvičováním máte získat zdravější mozek, zvýšenou kreativitu, lepší paměť a dokonalejší komunikační schopnosti.

> Geniální myšlenka – hrajete, bavíte se a ještě děláte něco pro sebe

Brain Training nabízí možnost rychlé hry, kdy stačí pár ťuknutí na dotykový displej a už se můžete vrhnout na plnění úkolů či hraní Sudoku, ovšem v delším časovém horizontu je vhodnější vytvořit si vlastní profil a cíleně denně trénovat podle předem připraveného programu. Po zadání jména, data narození a krátké přednášky od virtuální hlavy doktora Kawashimy vás čeká úvodní série úkolů. Po jejich splnění se dozvíte věk vašeho mozku, přičemž ideální má být 20 let. Pak už stačí jen strávit každý den pár minut procvičováním úkolů a tedy svého mozku. Každý den si můžete znovu projít test a zjistit, zda jste se zlepšili (výsledky najdete zapsané v přehledném grafu).

Hra využívá všech ovládacích možností NDS. Obraz je orientován vertikálně, takže handheld musíte držet jako otevřenou knihu. Na jednom displeji vidíte zadání úkolů, na dotykovém je plníte. Například při počtech pomocí stylusu píšete výsledky příkladů, které máte na protějším displeji. Rozeznávání písma není úplně ideální, ale rozhodně překvapí. To samé platí i pro rozeznávání hlasu, které Brain Training rovněž využívá. Jedním z úkolů je totiž vyřčení barvy, kterou má slovo napsané na opačném displeji. Hra se před každým podobným cvičením zeptá, zda můžete mluvit: můžete se jim proto vyhnout. Pořvávat v nacpané tramvaji by vám jistě mohlo vysloužit pár udivených pohledů.

Jednotlivých úkolů je celá řada, každý den se různě střídají a postupně se odemykají nové. Doktor Kawashima má navíc v zásobě celou řadu dobrých rad, kterými vás oblažuje, a celá hra tím získává osobní nádech. Připadáte si, jako byste právě trénovali se svým osobním trenérem mozku. Brain Training už ze svého principu musí být velmi repetitivní titul, ovšem stereotyp boří výborně zpracované Sudoku a fakt, že ideální dávkování Brain Trainingu je pouhých pár minut denně. Rozhodně se jedná o hru, která k sobě dokáže připoutat každého, pokud vás nezastaví překážka v podobě anglického jazyka. Za velké plus počítám i jednoduchý, intuitivní a střízlivý interface.

I když od začátku používám termín hra, Brain Training nepředstavuje pravý význam tohoto slova. Stejně tak by nedalo třeba říci o Nintendogs, že jsou hrou. Ovšem oba tituly disponují tím hlavním: zábavností. Proto výsledné hodnocení tentokrát nemůžete brát za hlavní bernou minci, jen těžko se dá srovnávat s čímkoliv jiným. Brain Training najdete v obchodech za velmi příjemnou cenu, což vaše rozhodování může usnadnit.

Platforma : NDS

Žánr : Trénink mozku
Výrobce : Nintendo
Vydavatel : Nintendo
Distributor v ČR : Conquest
Homepage : www.nintendo.com
Cena : 999 Kč

KONKURENTI
- Meteos **8,6**
- Nintendogs **8,6**
- Big Brain Academy **Nehodnoceno**

Brain Training: How old is your Brain? **8,0** VERDIKT

- ▲ Prezentace
  Sudoku
  Zábavnost
- ▼ Hrozící stereotyp
  Občas rozpoznání písma a hlasu
  Není to běžná hra

Zábavná a chytlavá hříčka, která dokáže procvičit váš mozek. Navíc v sobě přináší i oblíbené Sudoku.

NEMÁTE RÁDI DOKTORY? CO TAKHLE PRÁVNÍKA?

Pokud se vám dělá z pohledu na krev špatně, můžete sáhnout po do jisté míry podobné hře s názvem Phoenix Wright: Ace Attorney. Hlavním hrdinou je tentokrát obhájce, jehož úkolem je vysekat své klienty z malérů. Phoenix disponuje podobnými zbraněmi jako Trauma Center – zajímavým nápadem, skvělou atmosférou, využíváním dotykového displeje a velkou dávkou japonské stylovosti. Pokud vás hra zaujala, doporučuji vyťukat do vyhledávacího okénka na Doupě.cz číslo 113661 – najdete zde recenzi.

Operaci předchází briefing

Trauma Center: Under the Knife

Doktore, ztrácíme ho! Dobrá, píchněte mu 20 ml adrenalinu a připravte defibrilátor!

Máte rádi Chicago Hope? Nebo Nemocnici na kraji města? Nemocnice obecně? Sestřičky? Říkají vám neustále při jídle, co se v tom tak pitváš? Hrajete si rádi na doktory? Čucháte potají k dezinfekci a pijete peroxid vodíku? Tak právě pro vás je určena (pomineme-li svěrací kazajku v případě kladné odpovědi na poslední otázku) hra Trauma Center pro NDS, která je cítit doktory na sto honů. Dokonce se jedním sami stanete.

Derek Stiles je vaše jméno. Věk 26 let. Vaším údělem je zachraňovat lidské životy. Právě nastupujete do nemocnice Hope jako chirurg. Mladý, talentovaný, ale trochu lehkovážný. Ovšem to se brzy změní. Osud vás protáhne neuvěřitelnými událostmi, na jejichž konci se z vás stane úplně jiný člověk a hlavně zázračný doktor. Ale bát se nemusíte, během své závratné kariéry se seznámíte se spoustou sympatických lidí, kteří rádi pomohou. Navíc máte po svém boku vlastního anděla v podobě mladé sestřičky Angie Thompson, jež se stane nepostradatelnou součástí vašeho profesního života.

Trauma Center by se dal ve zkratce popsat jako textově bohatá adventura, jejíž děj plynule obohacují lékařské operace, fungující na principu logického rychlíku. Dějová linka přináší zajímavý příběh z lékařského prostředí blízké budoucnosti, kterou ohrožuje děsivá nevyléčitelná nemoc. Už po letmém seznámení s hrou vycítíte typicky japonský styl. Nejedná se jen o grafické ztvárnění v podobě statických postav v manga stylu, ale i o jejich realistické ztvárnění jako osobností a nápaditý, ale zároveň lehce podivný příběh. A to nemluvím o dávce úchylnosti jako v případě startu každé operace, před níž se hlavní hrdina postaví do teatrálně akční pózy a s výkřikem: „Let's begin the operation!" se vrhá k operačnímu stolu.

Zatím nevidím problém

> Všechno to řezání skalpelem, odsávání, pálení laserem a sešívání je až překvapivě intuitivní

Angie se dokáže pěkně naštvat

Samotné operace řídíte vždy na dotykovém displeji pomocí stylusu a vaším úkolem je správně volit úkony a nástroje k úspěšnému zákroku. Pro dohrání hry nemusíte být zrovna vystudovaný MUDr., všechny úkony jsou značně zjednodušeny a ve výsledku nejvíc záleží na přesné a rychlé práci se stylusem. Častěji než se zvolením správného nástroje se budete potýkat s vhodnou taktikou. Díky přítomnosti časového limitu a klesajícím životním funkcím musíte naplánovat, co udělat dřív a s čím je výhodné počkat. Jestli se dá hře něco vytknout, rozhodně je to obtížnost. Nejde o to, že je vysoká, ale zejména děsivě nevyrovnaná. Zamrzí i nemožnost přeskakovat rady sestřičky při operaci, po několikátém opakování začnou lézt pěkně na nervy.

Na stereotyp se nedá stěžovat (i díky poměrně krátké hrací době), operace se pěkně střídají, co chvíli narazíte na originální nápad – za všechny jmenujme třeba operaci v letadle uprostřed turbulencí. Ovládání je jednoduché a intuitivní, všechno to řezání skalpelem, odsávání, pálení laserem a sešívání vám přejde hned do krve. Některé úkony ovšem mohou dělat problémy. Přesto 3D zpracování operací a vnitřností nevypadá zase tak nechutně, jak se může zdát.

Trauma Center nabízí značně originální a zábavnou náplň, která vás připoutá k NDS a nepustí (pokud přístroj v návalu vzteku z dalšího neúspěchu nemrsknete do kouta). Operování probíhá velmi intuitivně a hlavně přináší neskutečné napětí. Dokonce takové, že by se hodila sestřička, která by uprostřed operace otírala orosené čelo. Až budete totiž kmitat stylusem po displeji a po očku sledovat klesající životní funkce pacientky, zapotíte se naprosto spolehlivě.

Platforma :: NDS, GC

Žánr :: Simulátor chirurga
Výrobce :: Atlus
Vydavatel :: Atlus
Distributor v ČR :: Conquest
Cena :: 1 499 Kč

KONKURENTI
- Another Code 9,0
- Phoenix Wright 8,7
- Warioware: Touched! 8,0

Trauma Center: Under the Knife — **8,5** VERDIKT

- Originalita
- Ovládání stylusem
- Napětí při operacích
- Zábavný příběh
- Poměrně krátké
- Kolísavá obtížnost
- Zoomování

Neskutečně nápaditá a strhující hra, která vám nabídne možnost se alespoň na chvíli stát chirurgem.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Shání konzervovaný čas ve velkém množství Zn. Levně

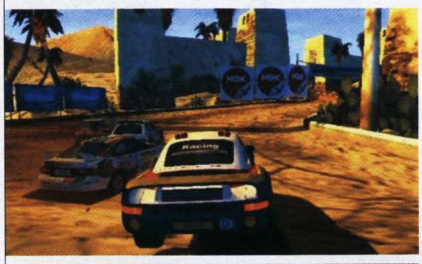
Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

SHOX

Rally závody jsou podle některých tvůrců nudné, a tak je ve svých hrách drobně vylepšují. I když v případě Shoxu není „drobně" to správné slovo. Hra totiž známé jízdy osamocených závodníků v úzkých polních cestách koření širšími tratěmi, přítomností soupeřů a zejména různými bonusy, které ani Sebastienu Löebovi automobilka nezajistí. Shox je zkrátka arkádou, nicméně stále ještě arkádou závodní, v níž jde primárně o zajetí co nejlepšího času (a nikoliv o vybourání největšího počtu protivníků). Na výběr máte sice jen ze tří různých prostředí a několika vozů, přesto je o co hrát. Protivníci jsou poměrně nebezpeční a o vítězství se bojuje do poslední chvíle. Chcete-li si divoce zazávodit, Shox vás nezklame.



Hodnocení :· **7,1**

Platforma :· PS2
Žánr :· Závody
Výrobce :· EA BIG
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2002
Cena :· 899 Kč

URBZ: SIMS IN THE CITY

Po obrovském úspěchu The Sims na PC bylo jen otázkou času, než se podobná hra objeví i na konzolích. A jelikož Maxis nechtěli na začátku roku 2005 ponechat nezorané pole konkurenci, vydali Urbz alias „Sims pro nepočítačové platformy". Jenže PC nejsou konzole a to je největší kaz na kráse jak Urbz, tak později vydaných Sims 2. Ne že by obě hry byly vyloženě špatné, extatických výkřiků a devítkových hodnocení se jim nicméně nedostalo. Urbz se soustředí na život jednoho simáka. Zařizujete jeho byt, chodíte s ním do práce, vylepšujete dovednosti a děláte spoustu dalších věcí. Jádrem hry je socializace, komunikace a zábava s ostatními. Budete navštěvovat různé večírky, párty, diskotéky, získávat nové známé, přátele a samozřejmě také lásky. Životnost hry je však díky tomuto primárnímu zaměření nižší než u Sims.

Hodnocení :· **7,5**

Platforma :· PS2, Xbox
Žánr :· Strategie o životě
Výrobce :· Maxis
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2005
Cena :· 899 Kč (PS2), 799 Kč (xbox)

PIKMIN

DOUPĚ 6/05 KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE

Že se realtime strategie na konzole nehodí? Že je ovládání pomocí gamepadu nesmyslné a nemožné? Ten, kdo vám tato klišé vtloukává do hlavy, nikdy nehrál Pikmin. Ano, navrhnout smysluplné ovládání pro strategii na konzoli není jednoduché, ale jde to. Pikmin vypráví příběh mimozemšťana Olimara, který ztroskotal na cizí planetě, jež nedělá dobře jeho životním potřebám. Do třiceti dnů musí posbírat všechny díly své rakety a vydat se pryč, jinak se mu nová planeta stane zároveň hrobem.

Olimar naštěstí není na hledání sám – využít může Pikminy, malé barevné chodící kreaturky, které jej poslouchají. Jenom díky nim se může vypořádat se spoustou nepřátel, posbírat dostatek surovin a najít roztříštěné části raketoplánu. Pikmin nabízí spoustu zajímavých a neotřelých nápadů, možná se ve hře budete chvíli ztrácet, ale pokud chcete originální titul, jinak to ani nejde.

Hodnocení :· **8,4**

Platforma :· GC
Žánr :· Realtime strategie
Výrobce :· Nintendo
Vydavatel :· Conquest
Rok vydání :· 2002
Cena :· 999 Kč

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Neuznává černou a bílou, vidí vše zásadně šedě

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Sourozenec nejpovedenější simulace adrenalinových sportů – Tony Hawk's Pro Skatera.

GC :· Conquest :· 499 Kč

ULTIMATE SPIDER MAN

Akční dobrodružství známého pavoučího hrdiny

PS2 :· Conquest :· 999 Kč

NFL STREET

Věděli jste, že existuje také pouliční verze amerického fotbalu v sedmi hráčích a bez rozhodčích?

PS2 :· EA Czech :· 899 Kč

Nedokáže nás nic zastavit.
Jsme ochotni jít až na samou hranici.
Nic nám nezůstane utajeno.
Jsme přísní, ale spravedliví.

Benzín v krvi

auto motor a sport

BONUS ZONE

PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC

96 **Začínáme hrát: Staňte se hráčem starých her**
MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

98 **Naostro: Petr Šebor**
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

100 **FreeHry**
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

101 **Herní servis**
OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME

103 **Hry na mobil**
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

104 **Komentář**
DOKONALÉ POKRAČOVÁNÍ – SEN, NEBO TĚŽCE VYDŘENÁ REALITA?

105 **Hráčův rádce**
TAHOVÉ STRATEGIE

106 **Hardware News**
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

107 **PŘEHLED: Mozky vašich počítačů**
VŠE, CO POTŘEBUJETE VĚDĚT O PROCESORECH

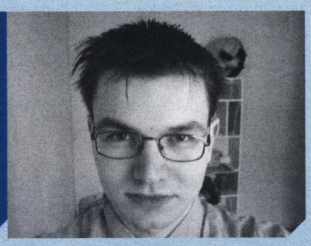
110 **Listárna**
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I...
RECENZE

112 **Obsah CD/DVD**
ADRENALINOVÁ ZÁBAVA – PURE PINBALL

JÁ JSEM HRÁL UŽ NA ATARI, HEČ!

Byť jsou hry relativně mladým odvětvím, nesou si s sebou už pěknou řádku různých klišé a zažitých premis, o nichž se nediskutuje. Jednou z těch úsměvnějších je diskuse o starých hrách. K postoji ostříleného hráčského veterána neodmyslitelně patří povzdechnutí „jak ty dnešní hry stojí za prd a že to dřív bylo mnohem lepší". Pokud se sejde na jednom místě více podobných osob, pravděpodobně debata skončí vzájemným trumfováním, kdo začínal na starší platformě. PC? To jste malá děcka! Amiga? Hmm, ucházející. Commodore, Atari? Slušné!

Nebudeme tu rozhodně rozdmýchávat mezigenerační spory ani potyčky fanatických zastánců určitých platforem. Hráčské náboženství je polyteistické a respekt si zaslouží každá elektronická krabička, která vás dokáže zabavit byť na deset minut. Místo žabomyších válek jsme se v Začínáme hrát podívali, jakým způsobem se dají zprovoznit hry staršího data i jiných platforem než Windows. Snad vám pomůže k připomenutí starých pecek nebo umožní vyzkoušet si, o čem to vlastně herní senioři pořád mluví.



HONZA MORKES,
zástupce šéfredaktora

HITPARÁDA

Hry, které máte rádi

Květen zamotal hlavu nejen zamilovaným, ale i naší hitparádě. Nadmíru vyrovnané výsledky způsobily pád dlouhodobého matadora Call of Duty 2. Ten však nemusí smutnit, v žebříčku jej vystřídala více než kvalitní náhrada – Ghost Recon: Advanced Warfigher. Zalíbila se vám i poněkud netradiční adventura Dreamfall. Jakpak dlouho jí umístění mezi nejlepšími vydrží?

Dvouleté předplatné Doupěte za hlasování získává: **Jarmila Svobodová**

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO18 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DO18 D Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je **27. června 2006**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

1. TES 4: OBLIVION (A)
Hodnocení: 9,4 (Doupě 04/06)
Počet měsíců v hitparádě: 2
Hlasů: **32,4 %**

2. GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER (B)
Hodnocení: 9,2 (05/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **21,3 %**

3. SW: EMPIRE AT WAR (C)
Hodnocení: 8,8 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: 3
Hlasů: **10,4 %**

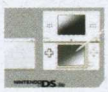
4. DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY (D)
Hodnocení: 8,0 (05/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **9,5 %**

5. Call of Duty 2 – 9,3 %
6. Shadow of Colossus – 5,4 %
7. Far Cry Instincts Predator – 3,3 %

N* HITMAN: BLOOD MONEY (E)
Hodnocení: 7,9 (06/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* HEROES OF MIGHT AND MAGIC V (F)
Hodnocení: 9,0 (06/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS (G)
Hodnocení: 8,5 (06/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka



N* NINTENDO DS LITE (H)
Hodnocení: 9,3 (06/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE (I)
Hodnocení: 8,5 (06/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

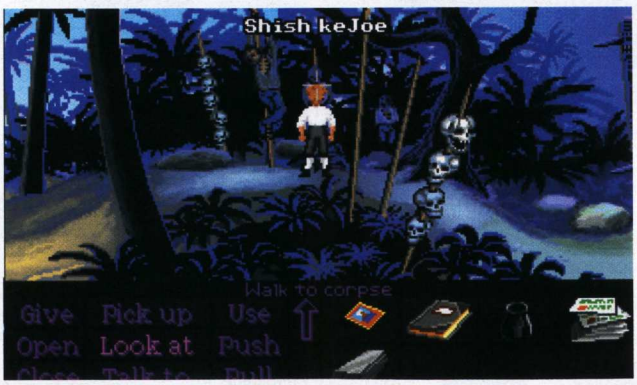
ZAČÍNÁME HRÁT díl 11

STAŇTE SE HRÁČEM STARÝCH HER

MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

Jak se snadno a rychle stát pesimistickým nostalgikem, který povýšeně ohrnuje nos nad současnou produkcí?

Čím starší jsou generace hráčů, tím častěji od nich slýcháme lamentování, že dříve bývaly hry lepší, méně poplatné moderním fenoménům, přemýšlivější a také poprsí hlavních hrdinek mělo realističtější měřítka než dnešní mainstreamové pokusy o přenesení těžiště nešťastnic o několik palců dopředu. Přesto by se dalo dlouze polemizovat o tom, zda skutečně nastal úpadek her, nebo jestli máme pouze vypěstovaný kladný vztah ke starším hrám, na kterých jsme vyrostli. Nejlepší cestou, jak vyvrátit, nebo potvrdit výše uvedené tvrzení, je vyzkoušet tituly staré pět, deset nebo třeba patnáct let na vlastní kůži. Ovšem zatímco hry narozené před pár roky snadno seženeme v obchodech a většinou je i spustíme na dnešních počítačích, originální krabice s opravdovými herními kmety dnes patří k ohroženým druhům. Když se k nim hráč po obléhání antikvariátů konečně dostane, často je nespustí díky nesnášenlivosti dané hry s dnešními „jsme-absolutně-kompatibilní-mrk-mrk" Windows. Naštěstí existuje řada alternativních, víceméně legálních cest, jak se dostat ke starým hrám, o něž se přestali jejich výrobci starat, a dokonce také kterak je na dnešních nadupaných mašinách spustit.



LEKCE 31

ABANDONWARE – SPÁSA STARÝCH HER?

Hlavním zdrojem v obchodech nesehnatelných titulů bývají internetové stránky zabývající se abandonwarem. Označujeme tak software, o který jeho autor přestal projevovat zájem, poskytovat podporu a zkrátka hraje mrtvého brouka. To však v žádném případě nedělá z abandonwaru volně šiřitelné zboží! Zákon termín abandonware vůbec neuznává, takže pokud si hráč na vlastní riziko takto označenou hru někde stáhne, může jen doufat, že autorská firma nevstane z hrobu a s krvežíznivým apetitem upíra mu nepůjde po krku a peněžence. Přesto je abandonware populárním a velice bohatým zdrojem jinak nedosažitelných titulů. Oblíbené jsou především stránky Home of the Underdogs, aktuálně přestěhované na adresu **www.the-underdogs.info**, které nejenže obsahují ucelené informace o tisícovkách starších titulů, ale především také odkazy, kde lze daný titul stáhnout, pokud je volně šiřitelný, nebo kde jej lze v opačném případě zakoupit.

Pokud chce mít hráč stoprocentní jistotu, že jím stahovaná hra je legální, může navštívit hned několik stránek věnujících se výhradně titulům oficiálně uvolněným výrobcem. Na adrese liberatedgames.org nalezneme takové hry jako Abuse, Hidden & Dangerous, Quake, Grand Theft Auto, a to včetně zdrojových kódů. Z dalších stránek věnujících se uvolňování populárních titulů jmenujme například na adrese **www.remaininplay.com** nebo **www.dosgamezone.com**.

LEKCE 32

DOSBOX ANEB JAK TO SPUSTIT – DOSBOX.SOURCEFORGE.NET

Prakticky všechny legendární počítačové hry z dřevních časů interaktivní zábavy na PC vznikly na operačním systému DOS (Disk Operating System nebo hanlivě Dirty Operating System). Když chtěl dříve hráč pod DOSem spustit nějakou náročnější hru, musel často uvolňovat paměť odstraňováním nejrůznějších ovladačů, řadičů apod. Při dnešních gigabytových kapacitách paměti by to již teoreticky nemělo být nutné, ovšem ouha. Současné operační systémy v čele s Windows používají zcela odlišnou správu paměti a cel-

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Uctivač žaluzií, které vyhánějí otravné slunce z herního doupěte

kovou architekturu, takže na nich starší hry nemáme šanci spustit.

Řešení nalezl tým nadšenců roztroušených po světě, čase a možná i prostoru, který již před několika vydal první verzi DOSBoxu, multiplatformního emulátoru systému DOS. Ten lze pohodlně spustit v okně pod Windows, Linuxem, ale nepohrdne ani operačními systémy Mac OS, OS/2 nebo dokonce i novým hybridním handheldem GP2X. Nejenže si tak můžeme zahrát staré dobré tituly na nových počítačích, ale jejich sláva se šíří i za hranice PC, DOSBox emuluje starší procesory absolutně, lze jej tedy spustit i na strojích s jinou architekturou, než je původní x86 (tedy např. i na počítačích od Apple), ovšem s několikanásobným zpomalením. Program se ovládá z příkazové řádky, stejně jako pravý DOS, nicméně po absorbování několika základních příkazů je práce s ním velice intuitivní. Počet podporovaných titulů se neustále zvyšuje a již dnes si prostřednictvím DOSBoxu můžeme zahrát 2 829 her.

DOSBOX – NĚKOLIK ZÁKLADNÍCH PŘÍKAZŮ

Grafické uživatelské rozhraní ovládané myší přinesla na počítače až Windows. Když hráč poprvé spustí DOSBox, vyskočí na něj stará dobrá příkazová řádka ovládaná ručně vypisovanými povely. Aby se v ní zorientoval i naprostý nováček, uvádíme několik vybraných příkazů.

HELP → vypíše seznam nejpoužívanějších povelů
INTRO → stručná nápověda
DIR → vypíše obsah aktuálního adresáře
CD adresář → přejde do zvoleného adresáře
MOUNT C X:\... → přiřadí zvolený adresář (typicky složka se hrou) jako diskovou jednotku C
MOUNT D X:\... -T CDROM → přiřadí zvolený adresář jako CD mechaniku

LEKCE 33

EMULACE NAD ZLATO

Legendární herní stařešinové samozřejmě nevznikali pouze na platformě PC, ale také souběžně s jejím vývojem na konzolích a především v dobách ještě starších na prvních průkopnících digitální zábavy typu ZX Spectra a dalších. Pozitivním faktem je, že takřka všechno lze více nebo méně použitelně emulovat, od prastarých počítačů po nejmodernější konzole. Nicméně díky náročnosti na výkon (např. k emulaci procesoru 486 na 50 MHz je pod DOSBoxem potřeba minimálně Pentium II nebo PowerPC G4 na 1,6 GHz) se nejlépe emulují ty nejstarší kousky techniky. Ucelené informace o simulování uvedeného ZX Spectra lze naleznout na serveru **www.worldofspectrum.org**. Jako vydatný zdroj může rovněž posloužit Evilmindova česká, byť již nějaký ten pátek neaktualizovaná stránka **www.emulators.cz**.

Jak ale dostat svou oblíbenou hru z konzole do počítače? V případě takové Playstation je to jednoduché – obě platformy používají jako nosič klasické a vzájemně kompatibilní CD. Pro cartridge je zde pak řešení v podobě ROMek. Jedná se o data vyextrahovaná z paměťového modulu konzole, přičemž takové Nintendo se ke kopírování jejich her staví poměrně vlídně. Pokud již hráč vlastní originální fyzickou cartridge nebo ji měl alespoň 24 hodin v držení, může si z internetu (ideálně např. pomocí P2P sítí) volně stáhnout kopii ROM a provozovat ji na svém emulátoru. Tomu se říká vstřícný přístup! A to je také důvod, proč máme Nintendo tak rádi.

Detailní rozebrání jednotlivých emulátorů a právně-morální politiky výrobců her by vydalo na mnohem delší článek a možná se k nim vrátíme v jednom z příštích témat. Nyní jsme hráčům chtěli pouze ukázat, že až si budou chtít zavzpomínat na některou ze starých her, ke kterým se při kritizování současné produkce tolik obracíme, mohou se o jejích kvalitách přesvědčit na vlastní kůži.

inzerce »

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

PETR ŠEBOR,
Spolumajitel SCS Software

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. V červnu jsme zabrousili do vod nízkorozpočtových her – na vaše otázky odpovídal Petr Šebor, spolumajitel firmy SCS Software, která se na jejich tvorbu specializuje.

Co znamená „SCS" v názvu firmy?

Schönste Czechische Spielen? Myslím, že poté, co se podíváte na naše webové stránky, bude asi velice brzo po záhadě :-)

Jaké byly počátky firmy? S kolika spolupracovníky jste začínali? Kolik máte zaměstnanců dnes?

Asi nebudu lhát, když řeknu, že to po finanční stránce nebylo dvakrát veselé. Jako nezávislí vývojáři jsme začínali úplně bez koruny, a to výhradně jako dodavatelé technologie. S naším middlewarem jsme museli nejdřív přesvědčit partnery, že se na náš tým a na to, co děláme, můžou plně spolehnout.

Oficiálně jsme ale nakonec začali ve čtyřech a teprve časem jsme se finančně vzchopili natolik, abychom si mohli dovolit zaměstnávat kvalitní spolupracovníky. Byla to ale skvělá doba, kdy počítačová grafika v PC světě zažívala obrovský rozmach, první grafické akcelerátory se měly objevit až za několik let, a my jsme si tak museli všechno napsat sami, což nás neskutečně bavilo! Na začátku jsme byli schopni hodně dlouho žít víceméně jenom z neskutečného nadšení, všechno ostatní přišlo až pak.

Proč jste se rozhodli věnovat se budgetovkám?

V době, kdy jsme pracovali výhradně na enginu a toolech, nás začali oslovovat sami naši zákazníci a nabízeli nám možnost přivydělat si; buďto formou spolupráce na jejich projektech postavených na našem řešení, nebo přímo na celých menších hrách. Byla to pro nás příležitost jak rozšířit tým, nabrat další šikovné lidi a nadále zůstat nezávislým vývojářem.

DEER HUNTER PATŘIL NĚKOLIK MĚSÍCŮ DO TOP 10

Bylo to jednoduché rozhodování? Nemrzelo vás? Vždyť asi každý začínající vývojář by nejradši tvořil nejznámější tituly, které se dostávají na obálky herních časopisů.

Všichni jsme věděli, že je to prorůstová věc a že tudy pro nás vede cesta kupředu při udržení nezávislosti, a v neposlední řadě to byla přece práce na hrách a ne na nějakých office aplikacích, takže jsme se vydali za šťastnějšími zítřky touto cestou. Navíc už v počátcích naší existence se nám podařilo s hrou Deer Hunter prorazit na úplný vrchol; byla to hra, která na několik týdnů držela na prvním místě v top 10 na trhu a ještě několik měsíců si udržela příčku do desátého místa.

V čem jsou hlavní rozdíly tvorby budgetových a tzv. AAA her?

Je to o penězích a o čase. Čas, který nás na jednu stranu svazuje, protože si nemůžeme dovolit v podstatě žádné prodlevy, ale na druhou stranu nám dává svobodu jít po odevzdání projektu zase dál a zkoušet nové věci, což je jedna z hlavních motivací, které nás ženou neustále kupředu. Jeden z velkých rozdílů je, že musíme velice přesně vědět, kam daný projekt směřuje, a nemůžeme si dovolit žádné (nepřiměřené) komplikace. Pokud ale máte bandu šikovných lidí, můžete se spolehnout, že se s nimi na konci vývoje budete moci ohlédnout a vidět kus opravdu dobře odvedené práce.

Jak dlouho trvá v průměru vývoj budgetové hry?

V našem případě je to něco od půl do tři čtvrtě roku. Liší se to samozřejmě kontrakt od kontraktu, ale doba na vývoj takového titulu bývá obvykle velmi krátká, což je samozřejmě vnímáno jak z naší, tak ze strany vydavatele velice pozitivně.

Jaké jsou náklady nízkorozpočtových her? Dokážete je alespoň procentuálně odhadnout v porovnání s klasickými hrami?

PROFIL OSOBNOSTI

Úspěšní čeští vývojáři her, o kterých skoro nikdo neví. Proč? Protože o svou slávu bojují v sektoru, který je trochu stranou hlavního dění v herním průmyslu – na budgetové scéně. Nízkorozpočtové tituly od firmy SCS Software přitom nejsou jen „neznámé tituly". Pražská společnost má za sebou například tvorbu technologie do zajímavé akce Duke Nukem: Manhattan Project. Proto jsme do tohoto dílu pozvali Petra Šebora, spoluzakladatele firmy.

Petr se narodil 18. září 1976. Po střední škole zavítal na Karlovu univerzitu, kde začal studovat informatiku. Kvůli pracovnímu vytížení je vysokoškolákem dodnes. V roce 1997 spoluzaložil společnost SCS Software, která vyprodukovala množství her. V rámci společnosti je jeho doménou zejména vývoj 3D enginu. Podílel se na vývoji budgetových her, jako jsou 18 Wheels of Steel, Ocean Dive, Deer Drive, Hunting Unlimited, Shark, Duke Nukem: Manhattan Project nebo Deer Hunter. Petr Šebor je ženatý a má jedno dítě. Zajímá se o vše, co souvisí s hrami, programováním a operačními systémy. Mezi jeho nejoblíbenější hry patří Pikmin, Resident Evil a Paper Mario.

Tohle se říká poměrně nesnadno. Je asi jasné, že vývoj dnešních nadupaných her je finančně někde úplně jinde, než jsou hry, kterými jsme se dosud zabývali. Vyrobit veliký objem velice kvalitního obsahu do hry je opravdu finančně netriviální záležitost. Zaplatit čas šikovných lidí prostě něco stojí. Dovolím si ale hádat, že v porovnání s dnešními nejdražšími tituly jsme schopni naše hry produkovat opravdu za zlomek ceny.

TVORBA BUDGETOVÝCH HER PŘINÁŠÍ KREATIVNÍ SVOBODU

Jelikož se budgetovým hrám věnujete nepřetržitě několik let, lze předpokládat, že vás jejich tvorba baví a je zisková. Co vás na nízkorozpočtových titulech láká nejvíce?

Nejvíce asi ta kreativní svoboda, možnost udělat hru, která si najde svoje fanoušky, a jít zase dál. Mít možnost odnést si zkušenosti z dokončeného projektu a rychle se poučit z chyb pro projekt příští.

Hodláte vytvořit pokračování série 18 Wheels of Steel?

Ano, pracujeme na něm. V nejbližších dnech oznámíme více informací o nově připravovaném dílu.

Vyskytly se během činnosti studia zásadní problémy, s nimiž jste nepočítali?

Kdo se pohybuje v naší branži, asi tuší, jak moc se některá studia potýkají s problémy, ať se to týká financí, krachujících vydavatelů, problémů s intelektuálním vlastnictvím a podobně. Nám se k dnešnímu dni zatím dařilo podobným problémům vyhýbat. Asi největším problémem, co teď mám, je, že na mě tlačí redaktor tohoto sloupku a ptá se po nedodaných odpovědích ;-)

Která hra byla z finančního hlediska nejvýnosnější; od které jste čekali více?

Deer Hunter a první díly série 18 Wheels of Steel byly naším současným největším úspěchem a sypou se nám z nich penízky ještě do dnešních dnů. Zklamáním byl tak trochu Duke Nukem Manhattan Project, právě proto, že ta hra byla opravdu hodně dobrá, ale vsadili jsme na špatného vydavatele, který ji nedokázal dostat k zákazníkům. A tak přestože se jí nakonec dostalo mezi lidi kolem milionu kopií, nebyl to až takový úspěch, jakým mohla být.

Neničí budgetovou scénu poněkud překotný vývoj technologií, k němuž přispívá náročnost hráčů zejména v otázce grafického zpracování?

Záleží asi na úhlu pohledu. Nemůžeme samozřejmě vydávat hry, které vypadají stejně jako před pěti lety. Největší problém pro nás je vejít se do těch „rozevírajících se nůžek", které představují hardwarové konfigurace našich zákazníků. Potkáváme se dodnes s konfiguracemi, které byly slabé už před mnoha lety, a přesto nás vydavatel žádá, aby i zde naše hry fungovaly. Na druhé straně stojí skupina lidí, kteří žádají potravu pro svoje nadupané miláčky.

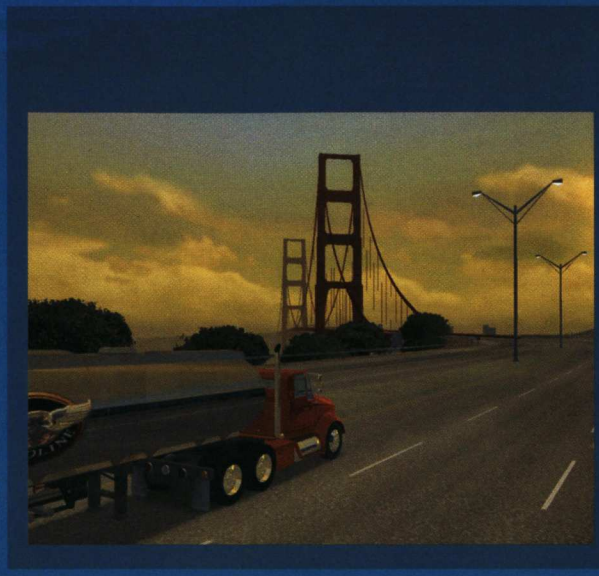
Na kolika hrách v průměru pracujete souběžně?

Podle ročního období na dvou až třech projektech.

KAMIONY I AUTOBUSY

Plánujete v blízké době rozšířit tým?

Samozřejmě! Rozhodně v našem kolektivu rádi uvidíme talentované lidi, kteří touží po seberealizaci v herním průmyslu. Pokud máte zájem s námi dělat hry, ozvěte se nám prosím na naši adresu (jobs@scssoft.com).



Můžete prozradit, na čem v současné chvíli pracujete?

Ke dnešnímu dni můžu prozradit, že díky předchozímu úspěchu pracujeme na dalším pokračování her 18 Wheels of Steel, Hunting Unlimited a na naší vlastní hře, která rozhodně potěší příznivce autobusů.

Staráte se o distribuci svých titulů, nebo vše zařizuje vydavatel?

U her, které děláme na zakázku, se o vše stará vydavatel a je na něm, zda se rozhodne pro jejich vydání na jiném než na americkém trhu. Snažíme se použít všechny páky, které máme, aby se naše hry dostaly mezi co nejvíc lidí, a pokud naše hry znáte, je vidět, že jsme byli úspěšní :-)

V kolika zemích se vaše hry prodávají? Existují obecně země, v nichž se daří budgetovým hrám lépe?

Díky elektronické distribuci se naše hry dostanou do celého světa, ale v krabici na pultech v obchodech je bohužel všude neuvidíte. U některých titulů máme relativně dobře pokryté Spojené státy a částečně i Evropu, jinde nemůže být o normálním prodeji mimo Státy ani řeč. Ve Státech se ale našim hrám daří opravdu nejlépe, hlavně proto, že se dokážeme dostat na pulty největších tamních prodejních řetězců, jako je třeba Walmart.

Jaké jsou vaše dlouhodobější plány? Máte ambice někdy vytvořit „hru za plnou cenu"?

Naším nejdůležitějším dlouhodobým plánem je mít pohromadě sehraný tým lidí, pro které je dělání her po všech stránkách opravdovou zábavou. Chceme dál pracovat na zdokonalování našeho know-how a pracovních postupů, abychom byli schopni tvořit jakékoliv hry, které nás (a doufáme že i vás) budou bavit.

DAVID HANÁČEK,
„Amatérský" překladatel Oblivionu

V seriálu NAOSTRO dostali svůj prostor vývojáři, distributoři či překladatelé – vesměs klasická povolání herního průmyslu. Tentokrát jsme se však rozhodli dát vám možnost vyzpovídat člověka, pro něhož je participace v herní branži pouze koníčkem. David Hanáček je jedním z nejznámějších amatérských překladatelů zejména díky značně problematickému překladu Morrowindu (který se potýkal se spoustou problémů a zpožděním). Přesto jej složitá situace neodradila a tentokrát sám sestavil tým nadšenců, kteří se pustili do lokalizace dalšího dílu série TES – Oblivionu.

K počítačovým hrám se David dostal už jako malý na základní škole, kde se mohl hrdě počítat mezi pár vyvolených majitelů ZX Spectra v dobách hluboké totality. Záliba v počítačových hrách mu vydržela (přes různé změny hardware ze Spectra 128K až po PC) dodnes. Navzdory svému vysokoškolskému vzdělání (stavební fakulta) pracuje jako konzultant v IT firmě.

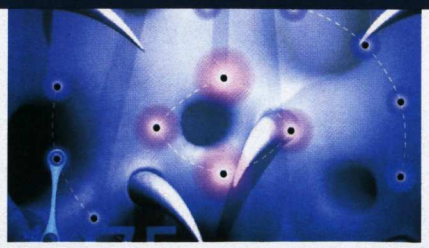
Na lokalizace her narazil díky Adamovi Rambouskovi a jeho překladu Baldur's Gate 2. Už tenkrát si říkal, že mu sice hraní her v angličtině nevadí, ale daleko více si je užije v češtině, tak proč čekat na ostatní, když může pomoci. Mezi další překlady patří projekt Pool of Radiance pod vedením Richarda Kordíka a v týmu Aleše Gardavského překlad Morrowindu. Aleš ho také přivedl na myšlenku zorganizovat překlad dalšího gigantu – pokračování série Elder Scrolls s podtitulem Oblivion

Otázky můžete Davidu Hanáčkovi posílat do **23. června 2006**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Petr Stejskal. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Freehry

freehry.doupe.cz

0 Kč



1.

XRAYE

Že se z her pomalu, zato jistě vytrácí originalita? Místo lamentování si raději vyzkoušejte Xraye, který naznačuje možný směr freewarovým hrám budoucnosti. Řídí se heslem, že v jednoduchosti je krása. Proto se vám nenaskýtá nic jiného, než pohled na strohé pozadí, na němž se třpytí několik málo kuliček a prapodivný dvouoký objekt ve tvaru plochého klíče. Tím musíte točit tak, aby se postupně chytal kuliček právě oním okem. Cílem hry je pochytat, a tím i rozsvítit, všechny různě poházené kuličky. Lehké? Vůbec. U Xraye je potřeba přemýšlet a zároveň rychle jednat. Nikdy nevíte, kdy se očko vyvlékne nebo celý objekt spadne dolů, a vy tak zakončíte snažení neúspěchem.

Hodnocení ⁝ **8,0**

ID ⁝ 113914
Žánr ⁝ Logická
Výrobce ⁝ Miniclip
Velikost ⁝ 0,80 MB

2.

ALIEN BREED: OBLITERATION

Máte rádi filmovou sérii Vetřelec? Jestliže ano, remake staříčkého Alien Breed se vám dostane doslova pod kůži. Hlavnímu hrdinovi se stane to, co dnes hrozí naprosto každému. Dostane se na obrovskou mimozemskou základnu, kam slunce nesvítí. Na tom by nebylo nic zvláštního, kdyby se všude kolem nepotulovala nenažraná stvoření. A tak se v této akční střílečce viděné z ptačí perspektivy vydáváte se zbraní v ruce do boje o holý život. Základem všeho je neskončit jako polední svačinka. Sekundární úkoly se skládají z hledání nejrůznějších klíčů od dveří, sbírání lékárniček, nábojů či zbraní. Grafické zpracování vyvolává vzhledem k retro stylu nostalgické vzpomínky na doby dávno minulé.

Hodnocení ⁝ **7,9**

ID ⁝ 114036
Žánr ⁝ Akční
Výrobce ⁝ Flashjesterpunk
Velikost ⁝ 1,42 MB

3.

THE TOOTH FAIRY SAVES EEASTER

Velikonoce jsou sice nenávratně za námi, ale proč si na ně ještě jednou nezavzpomínat? Například prostřednictvím hry The Tooth Fairy Saves Easter, ve které významný svátek zachraňujete. Z králíčků se stali krvelační zabijáci a z kvetoucích květin masožravé bestie. Hlavní protagonista, sympatický fialový rádobymotýl, nehodlá šílený svět kolem sebe snášet a rozhodne se vyhlásit všem prznitelům svátků válku. Pouze s lehkou výzbrojí musíte v této trojrozměrné akční střílečce čelit obrovské přesile. Spíše než zbraně jsou ale vaší výhodou chytrost a obratnost. Po cestě sbíráte nejrůznější bonusy, jež dodávají tolik potřebnou energii. Čili skákejte, střílejte, ničte, doplňujte zásoby… a zachraňte Velikonoce!

Hodnocení ⁝ **7,7**

ID ⁝ 114041
Žánr ⁝ Akční
Výrobce ⁝ OTS Software
Velikost ⁝ 8,13 MB

DVD **Všechny hry najdete na** DVD 06/06

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Byl znovu chycen do pasti

PREVIEW: BERLIN 1945

Na poli české freeware scény se týden co týden objevují nové tituly. Jedním z nich je i first person akce Berlin 1945 z období druhé světové války. V ní budete sledovat osudy vojáků v letech od 1940 do roku 1945, tedy před pádem Berlína. K dispozici budou hned čtyři kampaně – americká, anglická, ruská a československá, přičemž v každé z nich zavítáte na proslulá bojiště.

Zajímavé je, že Berlin 1945 vzniká v rukou jednoho člověka. Grafik, programátor, zvukař a scénárista v jednom tvoří hru v programu Game Maker. Běží však na bázi enginu Ultimate 3D Engine z jazyku C++. Již nyní spatřila světlo světa demoverze, kterou naleznete na CD/DVD. Obsahuje pouze tréninkovou misi, jež demonstruje základní rysy hry. Datum vydání zatím nebylo stanoveno. O Berlin 1945 se dá hovořit jako o freewarovém bratříčkovi Call of Duty, v jehož šlépějích se bezesporu snaží kráčet.

HERNÍ SERVIS

Co nového na síti?

Zajímavě vypadající MMORPG Seed zahájilo ostrý provoz. Každý má nyní možnost si na dva týdny vyzkoušet hraní zcela zdarma. Více informací hledejte na domovské stránce **www.seedthegame.com** → Jaké byly nejinovativnější tituly a postupy videoherního průmyslu? Na tuto nelehkou otázku vám pomůže odpovědět Game Innovation Database sídlící na adrese **www.gameinnovation.org** → Očekávaná adventura Runaway 2 se dočkala nové domovské stránky na adrese **www.runaway-thegame.com** → Nový domov na webu nalezlo i Hellgate: London (**www.hellgatelondon.com**) a Enemy Territory: Quake Wars (**www.enemyterritory.com**) → Jak bude vypadat soundtrack z připravované střílečky Prey? To se dozvíte, pokud zabrousíte na adresu **www.directsong.com/prey/** → Patříte-li mezi herní pamětníky, jistě si pamatujete slavnou firmu Ocean. Pokud si chcete zavzpomínat na staré dobré časy, podívejte se na **www.theoceanexperience.co.uk**

Fanstránka měsíce

Vše, co jste chtěli vědět o sérii Heroes of Might & Magic. Přesně takový by mohl být podtitul fanstránky Heroes Centrum, která vám nabídne komplexní odpovědi na všechny otázky týkající se doposud vydaných dílů zmíněné strategické série, aktuální pátý díl nevyjímaje. Právě kolem něj se v poslední době dění na webu točí. Zajímají-li vás opravdu podrobné informace o pokračování legendy, rozhodně web poctěte svojí návštěvou.

Hráči mezi námi

U her se baví více lidí, než se na první pohled může zdát. Smyslem rubriky Hráči mezi námi je v krátkosti představit náhodně vytipované české hráče. Nedivte se proto, když se zde objeví váš věčně mrzutý soused odnaproti nebo ta pěkná dlouhonohá blondýnka z autobusu.

Jméno a nick: Martin Slezák (Firamir)
Povolání: student
Věk: 19
Na čem hraji: PC, PDA a samozřejmě i na telefonu
Od kdy hraji: Zhruba od 12 let
Jak často hraji: Podle toho, jak mám čas
Co hraji: Nejčastěji FPS
U čeho jsem naposledy strávil nejvíce času: Asi Bejeweled! na PDA, jinak nedám dopustit na Quaka

DVD Všechny soubory najdete na Doupě DVD 06/06!

Rozšířený zážitek

Tales of Raviganion
Není sice nejmladší, ale i tak se těší mezi hráči velké oblibě. Řeč je v tomto případě o třetím díle populární série Warcraft 3, který se díky své vybalancovanosti usadil pevně na progamingové scéně. Jestliže hra trůní i na vašem pevném disku a rádi byste ji znovu okořenili, nenechte si ujít Tales of Raviganion. Tato modifikace kompletně změní rasy, přidá spoustu nových modelů, textur a také upraví umělou inteligenci. Hru je možné hrát buď v singleplayeru formou nové kampaně, nebo přes Battlenet po internetu s kamarády.

New Age 2: Not Only Tuning
I když Grand Theft Auto: Vice City vyšlo už před drahně dlouhou dobou, pořád má u nás velmi silnou základnu fanoušků. Pokud k nim patříte i vy, zpozorněte. Díky modifikaci New Age 2: Not Only Tuning si budete moci zmíněnou hru přizpůsobit k obrazu svému. Zásadní odlišností oproti konkurenčním vylepšením je skutečnost, že si můžete vybrat, co všechno do hry přidat a co změnit. Nově se vám ve hře může objevit kupříkladu Eiffelova věž, Socha svobody a spousta dalších zajímavých věcí.

Trackmania Nations mapy
Je jen málo her, které jsou šířeny zdarma, i když mají velký komerční potenciál. Do této skupinky patří i Trackmania Nations, kterou jsme vám přinesli na DVD příloze Doupěte s pořadovým číslem 14 (02/06). Pokud se této hry nemůžete nabažit, dozajista vám přijde vhod série zajímavých tratí od domácích tvůrců, které vám zážitek ze hry prodlouží.

Trailer měsíce

Ačkoliv byl vývoj hry Command & Conquer 3 Tiberium Wars odhalen poměrně nedávno, již teď plní informace o něm čelní místa herních magazínů. Nutno podotknout, že zaslouženě. O kvalitách připravované hry se ostatně můžete přesvědčit sami prostřednictvím jednoho z prvně vypuštěných trailerů, který skutečně stojí za to.

1. Protiútok musí být silný
2. Do války se musí zapojit každý, kdo může bojovat
3. Zaútočíme ze země i ze vzduchu
4. Nikdo nezůstane ušetřen, za to ručíme
5. A kdyby náhodou někdo přežil, rychle se o něj postaráme

OPRAVUJEME

Máte problémy s vaší oblíbenou hrou? Něco se vám na ní nezdá, nebo si s něčím nevíte rady? Pak právě pro vás je náš opravárenský koutek, v němž se společně podíváme na možná řešení nejzásadnějších problémů.

Zlobí vás výkon a stabilita hry **Stubbs the Zombie**? Pak zkuste nainstalovat nový patch v1.02, který by mohl vaše potíže vyřešit → Jestliže vám server při hraní **Ghost Recon Advanced Warfighter** v kooperaci hlásí „CD Key rejected" a jste si jistí, že chyba není na vaší straně, pravděpodobně nemáte poslední opravu verze 1.06 → Ani tolik opěvovaný **Oblivion** není úplně dokonalý. Světlo světa spatřil beta patch verze 1.1, který by měl řešit kolizní problémy v lokaci Fort Wooden Hand → Stejně tak byla vypuštěna oprava v1.03 na hru **Battle for Middle-Earth II**, která přináší nové mapy do skirmishe, vylepšuje hratelnost, umělou inteligenci a opravuje spoustu dalších menších věcí

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Nenapravitelný snílek a romantik

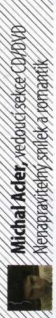
PROGAMING

AMD LANNATION

Pocházíte-li ze severních Čech, případně nemáte-li příliš daleko do Litoměřic, nenechte si ujít v pořadí první AMD LANnation, která navazuje na dříve pořádané HaluZz*LAN*party.

AMD LANnation je výhradně BYOC akcí (bring your own computer) – bez vlastního počítače se na cestu nevydávejte. Na akci bude k dispozici přesně 300 herních míst na ploše přes 900 m². V rámci LAN párty se odehrají čtyři turnaje, jejichž vítězové si mezi sebou rozdělí věcné ceny v hodnotě 88 000 Kč. Soutěžit se tentokrát bude v Counter-Strike 1.6, Call of Duty, Call of Duty 2 a Warcraft 3. Celý projekt AMD LANnation je zařazen do seriálu Mistrovství České republiky v počítačových hrách a svou záštitu nad ním převzala ministryně informatiky Dana Bérová a místostarosta města Litoměřice.

Akce bude probíhat v termínu 22. 6.–25. 6. v rámci výstavy Zahrada Čech. Bližší informace a možnost registrace naleznete na **www.haluzzlan.com**.



Michal Acker, vedoucí sekce CD/DVD
Nenapravitelný snílek a romantik.

CO SE DĚJE?

HYPER HLÁSÍ NÁVRAT

Po dlouhé době neaktivity se do záře reflektorů vrací jeden z nejslavnějších švédských hráčů Counter-Striku Daniel Kuusisto alias Hyper. Ten proslul působením v úspěšných klanech Eyeballers, SK Gaming nebo Ninjas in Pyjamas. Jeho nejnovějším působištěm se stane nedávno zformovaný a hvězdami nabitý tým Raw-Gaming.

GIACOMO MÍŘÍ K MOUSESPORTS

Vůbec nejlepší český hráč Warcraftu 3 Michael Hladík alias Giacomo míří na západ. V soutěži WC3L totiž bude hájit barvy německého klanu mousesports. Ten po Giacomovi sáhl kvůli jeho stabilním výsledkům v různých soutěžích a doufá, že mu nová posila dopomůže k výraznějším úspěchu na Warcraftí scéně. Spolupráce je zatím omezena pouze na konkrétní soutěž, Giacomo i nadále zůstává členem domácího Cyber Teamu.

LIGOVÝ SERVIS

AMD.CS MEZIHERNOVÝ TURNAJ 5/06

Nový měsíc a další Mezihernový turnaj ve hře Counter-Strike je za námi. Protentokrát se sešlo rovných 160 hráčů, kteří byli rozděleni do 32 týmů. Ty se utkaly o hlavní cenu ve formě 5 000 Kč a 25 volných hodin v síti heren PG Cyber Café. Na prvním místě (shodně s minulým turnajem) skončil tým SkyRiders, který ve finále porazil BlackTrains. Poražení si z turnaje odnesli 2 000 Kč a 25 volných hodin. Na bronzový stupeň dosáhli Rescue Rangers, za což získali 1 000 Kč a 25 volných hodin.

PRÉMIOVÝ ESUBA CUP ZNÁ VÍTĚZE

V rámci nového projektu eSuba cup se uskutečnil první z plánovaných turnajů ve hře Call of Duty 2. Do něj se původně přihlásilo 32 týmů z celé České republiky, k samotnému zápolení se jich ale sešlo pouze 23. Absolutním vítězem se stali zástupci pořádajícího týmu eSuba.Icemat, na druhém místě skončili SkyRiders a na třetím Awesome Fire.

KRYSA SKONČILA TŘETÍ

Hned na začátku května se uskutečnil první z tzv. invitational cupů ve hře Quake 4, pořádaných portugalským multiklanem Excello. Do něj byly pozvány světové špičky této hry. Nechyběl ani zástupce z ČR, kterým nebyl nikdo jiný než neph^krysa. Kvalitní výkony v průběhu celého turnaje mu nakonec vynesly celkové třetí místo. Před ním skončili pouze hráči z klanu tek9 s nicky draven a forever.

HRAJTE SI S LES SAULES

Představivost producentů reality show nezná mezí (ani mezí slušnosti). Nejenom herními médii proběhla v průběhu loňského roku zpráva o novém pořadu, v němž by měla být hlavní role svěřena švédskému dívčímu klanu Les Seules. Nyní se tato představa zhmotňuje. Pořad ponese název Play us a hlavní roli v něm ztvární pětice dívek hrajících Counter-Strike. Ty budou postupně jezdit na všechny světové akce a diváci se skrze televizní obrazovky budou moci dozvědět více o jejich životě. Více informací najdete na domovské stránce pořadu **www.playus.tv**.

ALPHA WING 2

Občas se objeví hry, které se přibližují nejlepší letecké střílečce všech mobilních dob, symbianové Sky Force, tak dalece, jak prostředí Javy dovolí. Alpha Wing představuje v této oblasti špičku současných možností Javy v „leteckém průmyslu". Ve hře se stanete jedním ze tří možných pilotů letky Alpha Wing, chránícími obyvatele vesmírných kolonií před mimozemskými rabiáty. Každý pilot řídí stíhačku s jinými typy zbraní, které se po sestřelení bonusů postupně výrazně vylepšují. Soupeřů je spousta, proto se radši hned ze začátku spolehněte na automatickou střelbu. Často využijete i štít s dočasnou ochranou před střelami nepřátel.

Ke grafice nelze mít výhrady, na vybraných mobilech si dokonce užijete i 3D akceleraci. Ovládání funguje přesně a rychle, stejně jako odezva celé hry, dobrý je i zvukový doprovod. Hra obsahuje tři úrovně po třech dílčích misích, na konci každé úrovně pak čeká hlavní superodolný boss. Mise jsou velmi náročné a ještě se zvyšující se obtížností, připravte se proto na několikanásobná opakování, což jen přispívá k celkové atraktivitě a cennému prodloužení doby hraní.

Hodnocení :· **8,1**

Žánr :· Akční
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Glu Mobile, www.glu.com
Lokalizace :· 91 Kč
Cena :· 91 Kč
Zdroj :· Eurotel, games.eurotel.cz

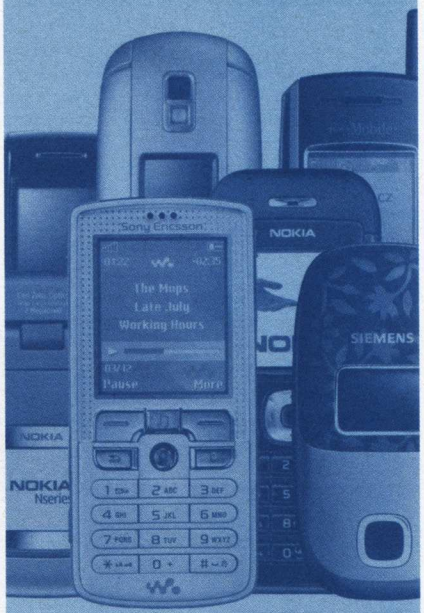
2006 FIFA WORLD CUP

Největší fotbalový svátek čtyřletí je konečně tady a asi všichni držíme palce partě se lvíčkem na prsou. Ale kdyby se jí náhodou nezadařilo, všem soupeřům to můžete natřít alespoň v oficiální javové hře letošního mistrovství světa 2006 FIFA World Cup. Vývojáři z Electronic Arts si dali hodně záležet, a tak tady máme dosud nejlepší mobilní fotbálek.

Ve hře vystupuje všech 32 týmů, které se kvalifikovaly na MS 2006, každý obsahuje kompletní nominační soupisky a za libovolný z těchto týmů si můžete zahrát o Zlatou Niké. Ovládání je trochu složitější, protože si musíte zvyknout hned na osm směrových kláves a k tomu i několik druhů pasů a střel, naštěstí můžete dosyta nacvičit všechny potřebné pohyby v tréninku. Jakmile dostanete ovládání do krve, můžete se pustit do ostré hry v režimech náhlá smrt (kdo dá první gól), přátelák, penalty nebo hlavní turnaj. Herní prostředí nabízí výborný zvuk i hratelnost, realistické chování hráčů a míče, plynulé přihrávky i přesnou střelbu. A samozřejmě nechybí skvělá grafika, která je ve výkonnějších mobilech navíc dostupná ve 3D verzi.

Hodnocení :· **7,9**

Žánr :· Sportovní
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Electronic Arts, www.electronicarts.cz
Lokalizace :· Není
Cena :· 59 Kč
Zdroj :· T-Mobile, www.t-mobile.cz



Mobilní hry

THE DA VINCI CODE 3D

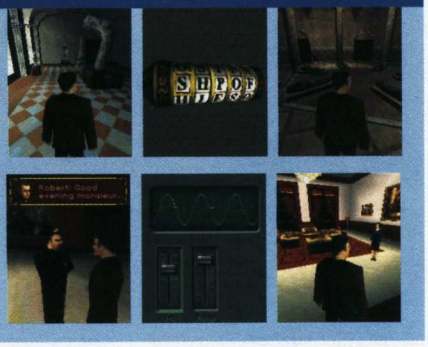
Ať už jste se vydali do kina na film Šifra mistra Leonarda (The da Vinci Code), nebo ne, v obou případech vám nic nebrání vyzkoušet si napínavou 3D adventuru, v níž si zahrajete na hrdiny stejnojmenného filmu a knižního bestselleru. V kůži Roberta Langdona se vydáte hledat tajemství, která ukrývají obrazy Leonarda Da Vinciho. Tvůrci filmu nechali mimochodem připravit ještě tři další javové hry s filmovou tématikou.

Stejně jako film provází i hru atmosféra tajemna, záhad a velmi promyšlený příběh. Do děje vstoupíte uprostřed noci, kdy vás policie vytáhne z vašeho pokoje kvůli vraždě správce uměleckých sbírek Jacquese Sunierea, kterého máte na místě činu identifikovat. Vy však zjistíte, že se nejednalo o normální smrt, nýbrž o rituální vraždu. A Jacques měl ve své kapse šifru, které musíte přijít na kloub. Skvělý úvod.

Hned první kontakt s herním enginem je výborný. Grafiku zkrátka nelze popsat jinak než jako ohromující. Veškeré interiéry jsou zpracovány do nejmenších detailů, které ve všech lokacích pokaždé mile překvapí. Dokonalému prožitku ale chybí lepší zvuky, které by si prostředí rozhodně zasloužilo; přece jen se jedná o symbianovou hru, kde se nabízí daleko lepší zvukové možnosti. Zde se musíte smířit jen s občasným pípáním při důležitých událostech (nalezení tajných předmětů) nebo dialozích. Všechny dialogy si mimochodem můžete přečíst přímo v menu, což přijde docela často vhod. Pokud vám ale neříká angličtina pane, trochu se zapotíte – českou lokalizaci hra totiž nenabízí.

Od policisty dostanete hned na začátku první předmět – fotku vašeho zavražděného příbuzného. V tom okamžiku zjistíte, že ji ale není kam uložit, protože chybí inventář. To je škoda, budete tak ochuzeni o případné hádanky, jak předměty v inventáři zkombinovat k vyřešení různých úkolů. Takto se vždy automaticky nabídne použití předmětů, jakmile se přiblížíte k místu, kde je lze použít. Naštěstí ale vaše mozkové závity rozpohybují alespoň čtyři dílčí logické minihry – vyzkoušíte si třeba odemykání sejfu nebo práci elektroinstalatéra.

Při putování hrou najdete množství tajných předmětů, ale když většinu z nich nepoužijete, nic se nestane a hru dohrajete i tak. Možná i kvůli tomu se celková doba hraní vejde do jedné hodiny a to je velmi málo. Po dohrání si sice můžete zahrát znovu ve vyšší obtížnosti, rozdílů oproti lehčí variantě ale příliš není. Sice nemám rád hry, které nelze dohrát, ale v tomto případě bych klidně snesl výrazně obtížnější průběh. Skvělý engine by si jej rozhodně zasloužil.



Hodnocení :· **7,2**

Žánr :· Adventura
Platforma :· Symbian OS
Výrobce :· Synergenix, www.blaze.com
Lokalizace :· Není
Cena :· 79 Kč
Zdroj :· Redboss, www.redboss.cz

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

KOMENTÁŘ

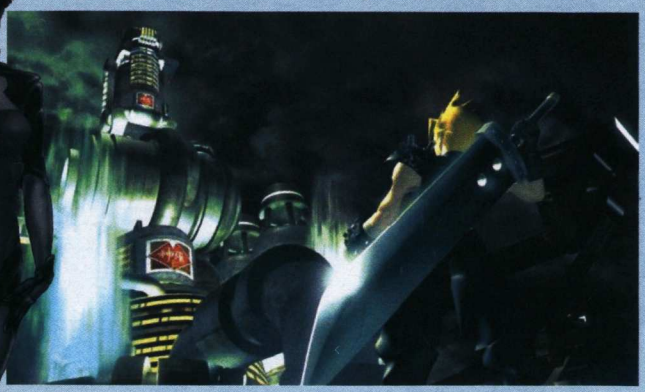
DOKONALÉ POKRAČOVÁNÍ – SEN, NEBO TĚŽCE VYDŘENÁ REALITA?

MICHAEL STERN,
stálý spolupracovník Doupěte

Vydání úspěšné hry, ohlášení pokračování, bouchání šampaňského fanoušků, odložení data vydání, zuřivé ataky na emailové schránky tvůrců, vydání, deziluze, zklamání a finální bušení hlavou do stolu. Nespočet z nás si v minulosti prošel podobným rituálem nadějného očekávání při vyhlížení x-tého dílu své oblíbené hry, doufaje, že opět bude nejlepší nebo minimálně stejně dobrý jako původní titul. Když pak hra vyjede z lisovací linky, téměř vždy následuje ve větší či menší míře štěpení hráčské obce na dva znesvářené tábory, jejichž životním cílem je plnit diskusní fóra divokými přestřelkami, zda je hra pouhým provařeným klišé, protože se vytratil duch předchůdce, nebo sice jde o klišé, ale vcelku poživatelně recyklované. Ovšem co vlastně od pokračování chceme? Existuje univerzální formule, podle které lze namixovat dokonalý druhý díl a zároveň nebýt komunitou nařčen ze sebevykrádání, nebo naopak přílišného odklonu od originálu?

Trochu generalizovaně řečeno existují prakticky jen dvě cesty, kterými se mohou tvůrci pokračování vydat. Jedním přístupem je držet se svého digitálního kopyta, nesnažit se o přílišné změny v konceptu hry, co nejlépe využívat prvky, díky kterým byl původní titul úspěšný, a případně pouze inovovat grafiku. Takto dopadla (na čumák) série Tomb Raider. Ačkoliv první tři díly byly velice úspěšné, v dalších letech již nebyl na starou provařenou Laru nikdo zvědavý. Skákat deset let po jedněch a těch samých kobkách a sledovat kameru zaostřenou na jeden a ten samý zadek dokáže pouze masochista. Poslední díl Legend prakticky nenabízí nic jiného, nicméně zachoval si od minulých titulů alespoň o něco větší časový odstup, což jej tak tak drží nad vodou. Na druhou stranu se idea recyklované, totožné hratelnosti výborně hodí pro kratší série. V čem se lišily oba díly Falloutu? A jaké slávy přitom každý z nich dosáhl! O co bylo horší pokračování Syberie, když se jednalo o naprosto stejnou hru jako první díl a dokonce i příběh plynule navazoval?

Odvážnějším postupem, který není příliš oblíbený u velkých distributorů, jež chtějí mít úspěch hry pojištěn, je prudká evoluce, pumpování nových nápadů a revolučních změn do žil pokračování. Ačkoliv se zdá, že každá novinka odlišující druhý díl od originálu je plusem, opak bývá pravdou. „Zničili naši hru!" volali fandové série Heroes of Might and Magic po vydání čtvrtého dílu, jenž přinesl nejvíce změn. Přitom pár měsíců předtím spílali, že je hra od prvního dílu stále tou samou zahnívající strategií! Dalším příkladem budiž Deus Ex. První díl byl dokonalým cyberpunkovým thrillerem plným stylové temnoty, jemných sci-fi prvků a převratných nanotechnologií. „Ha, tohle lidé chtějí!" řekli si tvůrci, zahodili původní hru a tu novou vystavěli od základů na nanotechnologiích a hardcore sci-fi prostředí. Co na tom, že díky nanomašinkám používal raketomet stupidně stejnou munici jako šipková pistole a příběh na sebe v krátké hrací době nabalil desítky provařeností od mimozemšťanů po roboobleky a fanatické religiózní řády? Tohle si přece lidé přáli! Nebo ne?



> Co vlastně chceme? Po všech stránkách vylepšené pokračování, nebo naopak nový originální titul s unikátní hratelností?

Zajímavým příkladem z poslední doby, jenž se pokusil co nejlépe využít podhoubí předchozího dílu a zároveň se povznést na úroveň zcela nové hry, je Dreamfall: The Longest Journey. Ta nejklasičtější point & click adventura, kterou byl původní díl, se za šest let přerodila v moderní a na myšlení nenáročnou procházku po polygonovém 3D světě, ve kterém dostaly prostor jednak souboje, ale především také vynikající příběh z pera norského herního klasika Ragnara Tørnquista. Ihned po vydání se strhla bitka, zda jde o právoplatné pokračování, nebo jen o žďímání slavného jména a tahání peněz z hráčů. Na GameRankings.com získává Dreamfall hodnocení od čtyřiceti do sta procent. Kterým kritikům lze věřit? Odpůrci se rekrutují především ze staromilců adventur, kteří jsou zklamáni, že již nemohou používat vypuštěné gumové kachničky na kleště, aby pomocí takto vytvořeného chapadla vylovili klíč zpod kolejí metra. Hra je pro ně moc tupá. Naopak druhý zástup kvituje ničím nebrzděné vyprávění brilantního příběhu, který si bez adventurových zákysů lze konečně v klidu a naplno vychutnat. Ačkoliv původní The Longest Journey považuji za jednu z nejlepších her vůbec, řadím se k druhému táboru konzumentů příběhu a nádherné atmosféry. To ovšem zdaleka nemění nic na tom, že pravdu mají obě strany – každá má zkrátka jiné požadavky.

Jak potom zplodit dokonalé pokračování, které se zalíbí všem? Vytvořte jej v duchu prvního dílu a pak zaujme pouze fanoušky, ale komunita se tím uzavře, nepřibudou noví obdivovatelé a zájem časem odumře. Dejte průchod fantazii, inovacím a hráči původní hry vás ukřižují. Cestu ze začarovaného kruhu ukazují snad jen magické série Grand Theft Auto nebo Final Fantasy, jež mají čas, prostředky i odvahu, aby použily pouze staré herní mechanismy a zbytek včetně příběhu a kompletního zasazení přepracovaly vždy od základů. Neodsuzujte proto Dreamfall, skalní adventuristé, stejně jako ostatní neodsuzujte pokračování, která vám zrovna nepadnou do noty, protože jsou zkrátka zaměřena na jinou cílovou skupinu.

ETHERLORDS 2

Největší konkurent série Heroes of Might and Magic paradoxně pochází od společnosti Nival, která dostala posléze na starost i pátý díl HOMAM. Čím se Etherlords 2 od svého vzoru liší? Především důrazem na karetní systém, který připomíná známý Magic: The Gathering. Kromě něj se hra soustředí primárně na hrdinu (nemůžete jich mít víc) a také bitvy jsou méně rozmáchlé. Etherlords 2 se prodávají v češtině za více než sympatickou cenu.

Platforma PC
Žánr Konkurent HOMAM
Rok vydání 2003
Cena 199 Kč

- skvělá atmosféra, rozmanitost kouzel a postav, délka hry
- poměrně lineární příběh

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

Pokud pomineme výzvu pro opravdové stratégy (Steel Panthers), nejlepším titulem z prostředí tahové druhé světové války zůstává dlouhodobě série General. Jedná se sice o postarší ságu (poslední díl vyšel v roce 1999), přesto i dnes může díky svým historickým kampaním zaujmout většinu hráčů. Zarytí militaristé mu však těžko odpustí mnohá vylepšení a RPG prvky, které hru vzdalují od reality.

Platforma PC
Žánr Tahová strategie z druhé světové
Rok vydání 1999
Cena Bazar

- historické kampaně, známá místa, vhodné i pro běžnější hráče
- není realistické

WARLORDS 4

Zatímco Heroes of Might and Magic představují spíše RPG inspirované řešení konceptu žánru, podobně proslulá sága Warlords tíhla odjakživa ke strategiím. Hradů je na mapě rozeseto mnoho, hrdinové bojují s početnými armádami, ty se utkávají ve zjednodušených soubojích, kdy proti sobě stojí vždy vybraní zástupci. Warlords nabízí unikátní koncept i atmosféru, a přestože jde pro většinu hráčů o závan časů minulých (první díl, definující základy série, vyšel v roce 1989), také staré věci stojí za vyzkoušení.

Platforma PC
Žánr Tahová strategie s důrazem na slovo strategie
Rok vydání 2003
Cena 199 Kč

- spousta jednotek, kouzel, strategické základy
- slabší grafika

Hráčův rádce

Tahové strategie

Ještě jedno kolo a jdu spát/do práce/na rande. Výsledek? Obrovské kruhy pod očima po probděné noci, výpověď z práce a rozchod s přítelkyní. Holt jste si vzali příliš velké sousto – narazili jste na kvalitní tahovou strategii. Které z nich jsou (kromě recenzovaných HOMAM) nejchytlavější, a proto se jim v rámci zachování pracovního/osobního života vyplatí vyhýbat?

UFO: ENEMY UNKNOWN

Zeměkoule se sice otáčí stále stejnou rychlostí (tj. v reálném čase), když ovšem přijde na akci, mění se tituly série UFO v tahovou strategii plnou taktizování a likvidace mimozemšťanů ze zemského povrchu. I když v současnosti dominuje tomuto segmentu trhu nepřímá odnož od tuzemských tvůrců, byl to právě první díl, který geniálním způsobem skloubil princip soubojů na kola, RPG prvky a atmosféru boje s neznámým nepřítelem.

Platforma PC
Žánr Vlastní mimozemský žánr
Rok vydání 1994
Cena Zdarma na www.the-underdogs.info

- chytlavý systém, RPG prvky, spousta vynálezů
- umělá inteligence

SPELLCROSS

Náročná tahová strategie z Bratislavy. Spellcross není hrou pro každého, pokud ale ve vašich chromozómech dřímá alespoň jeden gen tahového žánru, starší slovenský hit vás nadchne. Příběh je umístěn do blízké budoucnosti, kdy se lidé potkávají s vetřelci. Ti však nejsou klasičtí mimozemšťané s velkýma očima, ale orkové a mágové z fantasy světů. Jak dopadne konflikt mezi laserovými puškami a fireballs, musíte zjistit sami.

Platforma PC
Žánr Klasická tahová strategie
Rok vydání 1997
Cena Bazar

- rozmanitost jednotek a válčících stran, příběh
- náročnost, grafika

FRITZ 8

Heroes jsou mimořádnou sérií, Warlords také, nejznámější tahovou strategií jsou však bezesporu deskové hry, mezi nimiž si výsadní postavení drží šachy. Hru králů si můžete užít i prostřednictvím počítačových her, například oceňovaného simulátoru Fritz 8 (devátý díl se připravuje). Ten nabízí nejen hru proti různě náročným počítačovým protivníkům, ale také například databázi 500 000 partií, případně výuku pro začátečníky.

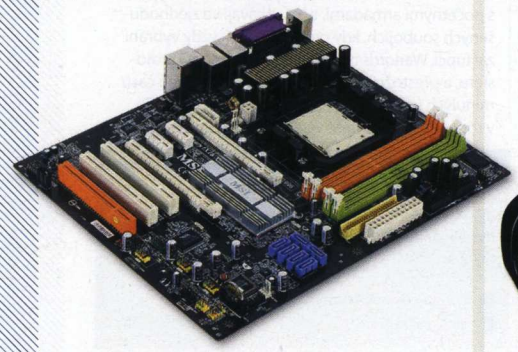
Platforma PC
Žánr Šachy
Rok vydání 2004
Cena 299 Kč

- komplexní šachový simulátor
- komplexní šachový simulátor

HARDWARE NEWS

Nejvyšší výbava pro AM2

Procesory Athlon 64 pro novou patici AM2 přicházejí a s nimi musí nutně dorazit také základní desky. Ta od MSI má skutečně bohatou výbavu: je založena na čipové sadě nForce 570 SLI MCP, a nabídne vám tedy dva grafické sloty s 16 linkami. Nechybí dvojice gigabitových síťovek, FireWire, osmikanálový zvuk, šest SATA II kanálů s možností zapojení disků do pole RAID, RAID 5 nevyjímaje. Vše při plně pasivním chlazení čipové sady.



základní deska
MSI K9N SLI Platinum
předpokládaná cena 6 000 Kč
www.msi.com.tw

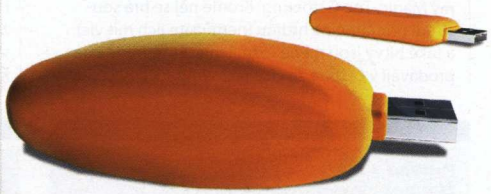
Mobil, nebo kamera?

Titul nejlepšího smartphonu současnosti si právem vysloužila novinka Nokie z prestižní řady N. Model s číslem 93 nabízí výbavu bez kompromisů – stačí namátkou jmenovat třeba 3,2Mpx fotoaparát s optikou Carl Zeiss a 3× optickým zoomem, snímání videa ve VGA rozlišení, 2,4" displej (320 × 240 bodů) s 262 tisíci barvami, podporu Wi-Fi i 3G sítí, rádio či nejnovější operační systém Symbian. Jen jak ušetřit těch dvacet tisíc…

smartphone
Nokia N93
předpokládaná cena 20 000 Kč
www.nokia.com

Nafukovací flash disk

U běžného flash disku na první pohled jen stěží poznáte, kolik volné paměti v něm ještě zbývá. Nápad ruského designéra Dima Komissarova by ale mohl vše změnit – tělo flash disku by se zvětšovalo podle míry zaplnění jeho paměti. Pro někoho možná zbytečnost, pro jiného sci-fi. Zatím je každopádně tento nápad pouze konceptem, který čeká na zájem výrobců.



flash disk s mikropumpami
Flashbag
cena nestanovena – koncept
www.plusminus.ru

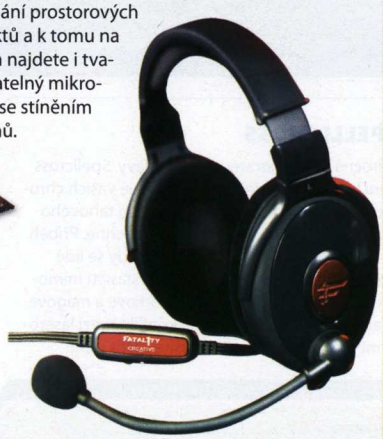
Z počítače do televize

Správný počítač, který slouží jako domácí multimediální server, by neměl postrádat nic z vymožeností moderní audio a video techniky. Chybět tedy nesmí ani digitální HDMI konektor, kterým do televize putuje nejen obraz ve vysokém rozlišení, ale také zvuk. Karta založená na čipu Radeon X1600 výborně poslouží i při hraní počítačových her nebo práci s grafickými programy.

grafická karta
GeCube GC-HD16PLPG2-D3
předpokládaná cena 5 000 Kč
www.gecube.com

Zvuk podle Fatal1ty

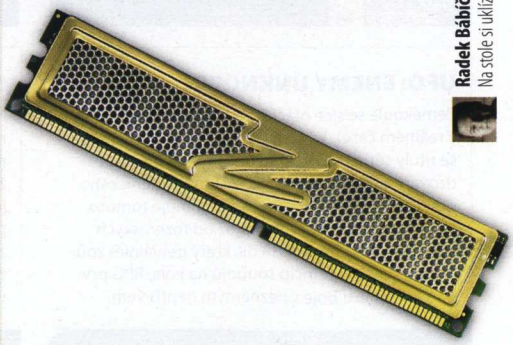
Spolupráce Creative s nejznámějším profesionálním hráčem, vystupujícím pod přezdívkou Fatal1ty (v civilu Jonathan Wendel), nepřinesla pouze skvělou myš, ale na trh se chystají i klávesnice a speciální sluchátka. Ta budou uzpůsobena na dokonalé využití schopností nových zvukových karet X-Fi, nabídnou zdokonalené podání prostorových efektů a k tomu na nich najdete i tvarovatelný mikrofon se stíněním šumů.



sluchátka
Creative Fatal1ty Headset
předpokládaná cena 4 500 Kč
www.creative.com

Paměti určené pro hráče

S ohledem na všechny náruživé hráče počítačových her a experimentátory s přetaktováním byly vyvinuty paměťové moduly určené pro stroje na platformě Intel. Paměti jsou testovány na frekvenci 800 MHz při časování 4-5-4. Rozptýlení vyzařovaného tepla je usnadněno speciálním pasivním chladičem, který je společný všem pamětem z řady Platinum XTC Edition.



paměťový modul
OCZ EL DDR2 PC2-6400 1 GB
cena 140 USD (3 500 Kč)
www.ocztechnology.com

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

PŘEHLED: MOZKY VAŠICH POČÍTAČŮ

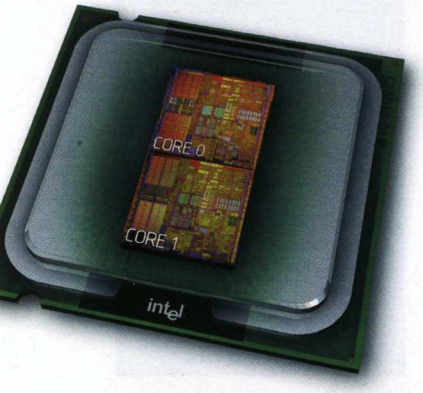
VŠE, CO POTŘEBUJETE VĚDĚT O PROCESORECH

Intel, nebo AMD? Hledáte výkon pro hry, nebo ticho pro klid duše? Nechcete čekat, nebo máte hluboko do kapsy? Vybrat si ten správný procesor není jednoduché.

Procesory jsou tradičně považovány za srdce i mozek počítačů. Což je bezesporu pravdivé tvrzení – významně ovlivňují výkon systému jako celku. Nejcitelnější odlišnosti ve výkonu jednotlivých modelů se projeví u náročných aplikací, ke kterým přirozeně patří i moderní počítačové hry.

Frekvence je jedním ze základních parametrů jakéhokoliv procesoru, ale nelze podle ní univerzálně porovnávat procesory mezi modelovými řadami. Mnohem více než samotný takt má na výkon vliv architektura procesoru, která zjednodušeně řečeno označuje princip fungování. Odlišnosti mezi přístupy největších výrobců procesorů (Intel a AMD) jsou poměrně velké.

Dnešní dvoujádrové procesory jsou v podstatě dvě jádra vedle sebe v jednom procesoru. Nadcházející Core 2 Duo již mají společnou vyrovnávací paměť



PROCESORY INTEL

Intel prosazoval v oblasti stolních počítačů od roku 2000 procesory Pentium 4 založené na architektuře NetBurst. Uvedení prvních Pentií 4 provázelo velké zklamání, protože díky nízkému taktu a malé vyrovnávací paměti byly skutečně pomalé. Ve své době pomalejší než tehdejší Pentia 3 a Athlon Thunderbird. Architektura NetBurst potřebuje k vyrovnání svých slabších stránek velmi vysoký takt, a proto se s tímto faktem již od základu počítalo. Odvážnější plány mluvily i o 10 až 15GHz procesorech.

SCHIZOFRENIE V PRAXI

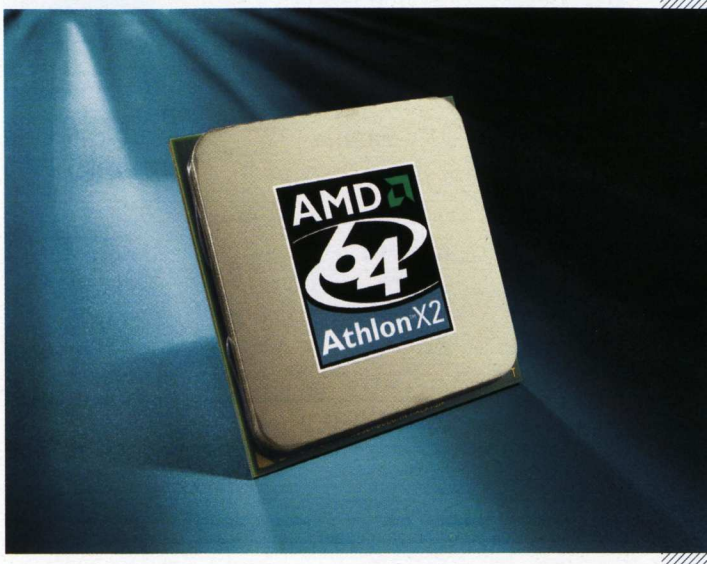
S příchodem jádra Northwood se objevuje Hyper-Threading Technology (HTT), která umožňuje transparentně prezentovat operačnímu systému jeden procesor jako dva. V reálné praxi má relativně malý výkonnostní přínos díky různým nedokonalostem v samotné architektuře. V závislosti na aplikaci může dojít k 10 až 30% nárůstu výkonu nebo dokonce i mírnému zpomalení.

Největším problémem Pentií 4 se ukázala být spotřeba a zahřívání, které se nezměnily k lepšímu ani změnou výrobního procesu na 90 nm. Dalším hřebíkem do rakve bylo zpomalování vyrovnávací paměti jako důsledek jejího zvětšování, což dále prohlubovalo výkonnostní propad proti starším Northwoodům se 130nm výrobním procesem a čipům konkurence. Pentia 4 mají samozřejmě i své dobré stránky, jako například velmi vysoký výkon v práci s videem a při kompresi dat obecně (hlavně díky vysokým taktům). Nákup jednojádrového Pentia 4 se dnes vůbec nevyplatí hlavně ve světle ceny a výkonů procesorů Pentium D (viz dále).

PROCESOR VS. HRY

Většinu čtenářů Doupěte jistě zajímá, jaký má procesor vliv na výkon ve hrách. Rychlost hry je úzce spojena s výkonem celého počítače. Nejvýznamnějším faktorem, který ovlivní, jak dobře vám jakákoliv hra pojede, je grafická karta. Procesor má při hraní hry za úkol počítat fyziku a umělou inteligenci protivníků. V závislosti na typu hry a herní situaci se tak často „nudí", ale může být i poměrně vytížený. Typicky náročnou situací pro procesor jsou hromadné souboje proti množství počítačem řízených protivníků. Faktem ale zůstává, že i ty téměř nejpomalejší procesory (Athlon 64 3000+, Sempron 3100+, Pentium 4 63x, Pentium D 805 atd.) bohatě stačí i na nejmodernější a nejnáročnější hry.

Až použití těch nejvýkonnějších grafických karet odhalí rozdíly mezi jednotlivými procesory. Proto jsou hry v drtivé většině případů v rychlosti omezené grafickou kartou (na běžných rozlišeních, tj. 1 024 × 768 a 1 280 × 1 024). Pouze velmi málo her si skutečně potrpí na výkon procesoru při jakémkoliv rozlišení a ty jsou většinou velmi špatně naprogramované. Dle obecných zkušeností jednoduše není potřeba řešit výkon procesoru s grafickými kartami v ceně do 6 tisíc korun. Při jejich použití jste mnohem více omezeni grafickým čipem. Nelze ale opomenout fakt, že výkon procesoru má značný vliv na výraznější poklesy výkonu při náročných scénách, které jsou například v Oblivionu reprezentovány velmi komplexními městskými lokacemi.



LEVNÉ, ALE POMALÉ

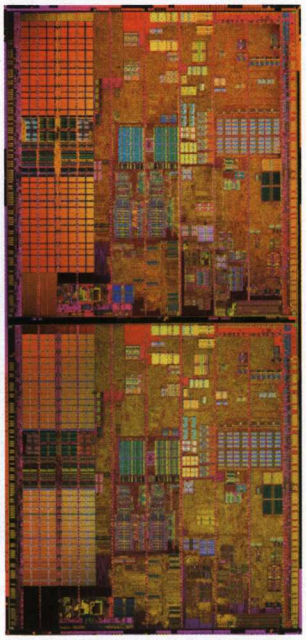
Trochu jiná situace panuje u levnějších Intelů s tradičním názvem Celeron. Aktuálním procesorům Celeron D přechod na 90nm jádro Prescott výrazně pomohl k výkonnostnímu zisku. Důvodem je hlavně zvětšení L2 vyrovnávací paměti na 256 kB nebo až 512 kB u aktuálně uváděných modelů (352 a 356 s 3,2 a 3,33 GHz). Celerony i tak patří k nejméně výkonným procesorům na trhu a jsou vhodné pouze pro nejméně náročné uživatele (kancelářské a jednoduché multimediální použití) a méně pak pro hry a podobně náročné aplikace. Díky vysokému taktu jsou téměř stejně rychlé ve zpracování videa jako plnohodnotná Pentia.

R.I.P. PENTIUM

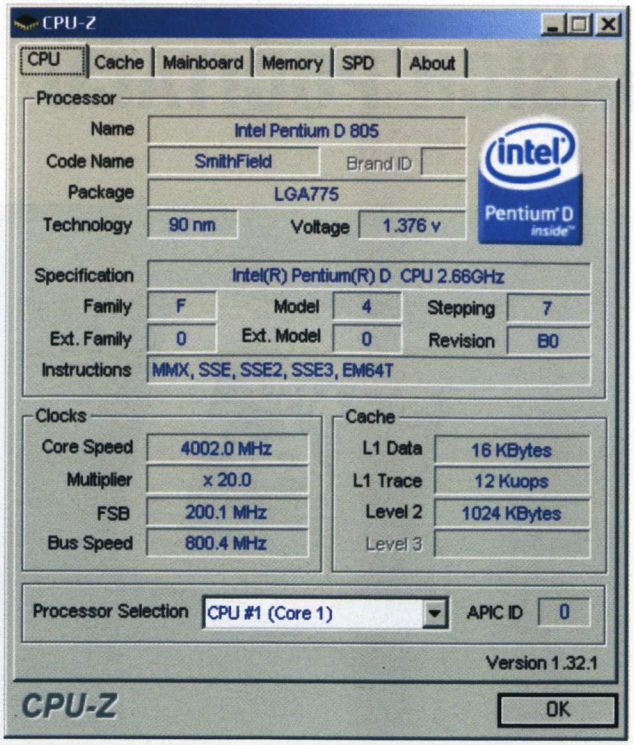
Vývoj procesorů Intel se od dávno ohlášeného zastavení vývoje Net-950 nabízejí zajímavý výkon za velmi nízkou cenu, který je vykoupený zvýšenou spotřebou (přibližně 50 až 100W nárůst oproti dvoujádrovým Athlon 64 X2).

> Rok 2007 se ponese ve znamení dvoujádrových procesorů

Posledním přírůstkem rodiny procesorů pro stolní počítače je Pentium D (2005), které obsahuje dvě jádra a je také založené na architektuře NetBurst. Na rozdíl od Pentií 4 s HTT mají Pentia D dvě skutečná jádra se všemi částmi včetně vyrovnávacích pamětí. Existují také velmi drahé „Extreme Edition" modely řady D, které mají i HTT, a systému tak nabízejí až čtyři procesory. Dnešní modely Pentium D 930 až



Snímek jádra Smithfield, které se používá v 8xx řadě Pentium D. Vyrábí se ještě 130nm technologií, a proto má vyšší spotřebu



> S příchodem Core se Intel zbaví nálepky vysoké spotřeby a zahřívání

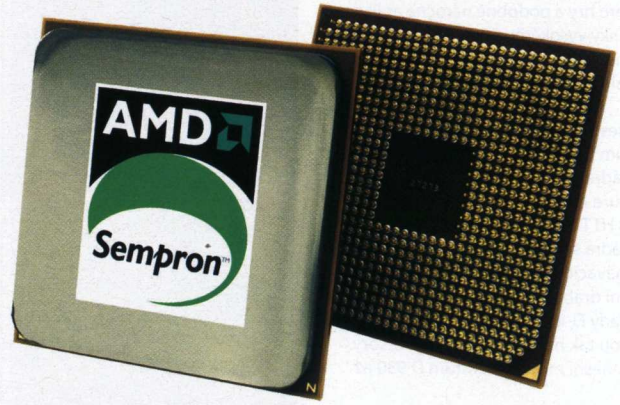
Burst ubírá novým směrem. Zanedlouho (červenec 2006) budou na trh uvedeny zcela nové procesory založené na architektuře „Core", od které si Intel hodně slibuje. Uvedení nové řady produktů také znamená konec značky „Pentium", která je snad nejznámějším pojmem v oblasti počítačů.

Očekávání nejsou přehnaná, protože výkon a nízká spotřeba nových procesorů bude velmi zajímavá a již dnes je jisté, že předstihne svou konkurenci. V budoucnu se počítá s masovým rozšířením dvoujádrových procesorů (Core 2 Duo), které se tak dostanou do střední třídy. Jednojádrové zůstanou pouze levné modely (dnešní Celerony), které budou zřejmě pod jiným značením (zřejmě Core Solo). Procesory Core slibují mnoho, a proto se vyplatí vyčkat na jejich uvedení.

REVOLUCE SE STARÝMI KOŘENY

Architektura Core není tak úplně nová, ale to jí nic neubírá z její přelomovosti a unikátnosti. Vychází z původních Pentií 3, ze kterých se vyvinulo i tolik oblíbené Pentium M v noteboocích. Intel sice tvrdí, že Core vychází z Pentia M v kombinaci s NetBurst, fakticky se ale v nových procesorech nenachází z této architektury vůbec nic.

Core (a také i Pentium M) pochází z vývojových laboratoří v Izraeli a možná jej znáte pod kódovým značením Conroe a Merom (stolní a mobilní procesory). Kromě jiných změn má například společnou vyrovnávací paměť vždy pro dvojici jader, Intel této technologii říká Smart Cache. Předběžné testy slibují skutečně drtivý nárůst výkonu proti dnešním Pentiím a také konkurenčním Athlonům.



Semprony mají dobrý výkon za velmi nízkou cenu. Pokud hledáte špičkový poměr ceny a výkonu, neuděláte chybu

Velká rezerva v přetaktování u procesorů Pentium D si přímo žádá využít. Některé kousky nemají problém ani s frekvencí 4 GHz, kterou si již ani nelze koupit v obchodě

PROCESORY AMD

První Athlon byl uveden již v roce 1999 a tehdy ještě neměl žádné další označení. Architektura těchto procesorů nesla kódové označení K7 a z ní se odvíjely nové procesory až do roku 2003. Od uvedení Athlonu se datuje válka mezi Intelem a AMD o výkonnostní trůn na poli x86 procesorů. Úspěchy si firmy mezi sebou průběžně vyměňují, i když převahu má v posledních letech spíše AMD.

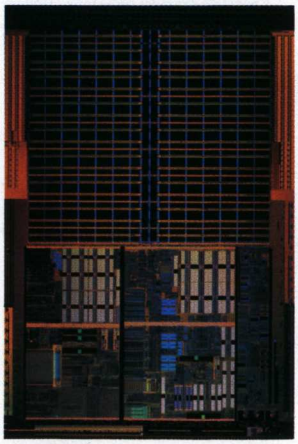
KLADIVO PŘICHÁZÍ

Současná podoba Athlonu má již přívlastek 64 a vychází z inovované architektury K8, uvedené spolu s prvním 64bitovým procesorem v roce 2003. Procesory vycházející z K8 procházejí poměrně turbulentními změnami patic a od původních Socket 754 a 939 se aktuálně všechny produkty začínají přesouvat na nedávno uvedený Socket AM2. Kromě podpory 64bitových instrukcí má Athlon 64 i revoluční integrovaný paměťový řadič. Architektura těchto procesorů je přímo vyvinutá na dvou a vícejádrové procesory, které jsou jednoduše a velmi rychle přímo propojené.

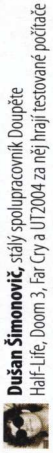
Za úspěchem těchto procesorů stojí hlavně jejich vysoký výkon s nízkou spotřebou (od přechodu na 90nm výrobní proces). Dnes jsou procesory AMD nekompromisně výkonnější ve hrách a mnoha dalších aplikacích. Mírně ztrácejí na rychlosti zpracování videa (hlavně díky nízkému taktu) a dále pak kvůli různě optimalizovaným aplikacím.

LEVNÉ A ÚSPORNÉ

Podobně jako Intel má i AMD ve své nabídce levnou řadu procesorů, které reprezentuje označení Sempron. Tyto procesory byly původně přejmenované Athlony XP pro Socket A, ale s příchodem Socket 939 i Sem-



Většinu plochy jednojádrového Athlonu 64 zabírá vyrovnávací paměť

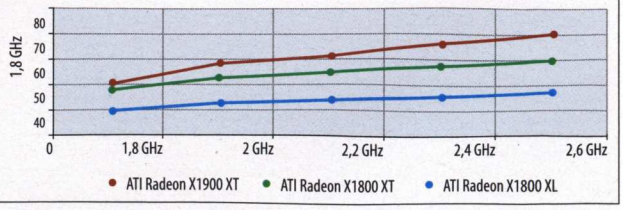


Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

VLIV FREKVENCE PROCESORU NA HERNÍ VÝKON

Oblivion je jedna z nejnáročnějších her z pohledu nároků na výkon procesoru. I tak se ale masivní zvýšení frekvence testovaného procesoru (Athlon 64 s 1 MB L2 vyrovnávací paměti) přiliš neprojeví na výsledném skóre. Nejzajímavějším údajem je výkon s nejslabším procesorem, který vlastně bohatě stačí.

Zdroj: anandtech.com



prony přimigrovaly na architekturu K8. Oproti plným Athlonům mají omezenou velikost L2 vyrovnávací paměti na čtvrtinu (128 až 256 kB) a integrovaný paměťový řadič nepodporuje dvoukanálové zapojení pamětí (tj. má nižší propustnost).

Výkon Sempronů v reálu není výrazně nižší než u plnohodnotných Athlonů. Jsou tak velmi výhodnou koupí, pokud nemáte peníze navíc. K dobrým vlastnostem patří i nízká spotřeba, ve které deklasuje konkurenční Celeron D. V přetaktování mají Semprony také značnou rezervu a takty kolem 2,4 GHz nejsou problém. K nevýhodám patří především nemožnost vylepšení na rychlejší procesory, protože výkonné modely Athlon 64 jsou pouze pro Socket 939 a dvoujádrové nejsou pro Socket 754 vůbec dostupné. Situace se zlepší s rozšířením Socket AM2, který na jednu platformu spojí všechny řady procesorů (podobně jako u Intelu, kde je Socket 775 již dlouho jedinou paticí).

Označením FX se vždy chlubí nejrychlejší Athlony 64, za které zaplatíte kolem 25 000 Kč

CORE 2 DUO

Procesory Core 2 Duo založené na jádře Conroe budou uvedeny v průběhu letošního léta. Mají stejnou patici jako dnešní Pentia, ale budou vyžadovat mírně odlišné napájení. Podpora procesorů Core 2 Duo je nyní ověřená pouze u základních desek MSI 975X Platinum revize 2.A, nebo poslední revize (304) desky Intel 975X Bad Axe. Automatickou podporu lze očekávat u nadcházejících čipových sad Intel 965.

VE ZNAMENÍ X2

Zmíněné dispozice k spolupráci dvou (i více) jader AMD samozřejmě uvedlo i do praxe. Athlon 64 s přívlastkem X2 obsahuje dvě jádra, a je tak přímou konkurencí pro Pentium D nebo nadcházející Core 2 Duo. Orientace na vícejádrové procesory je zřejmá i u AMD, které plánuje vytlačení procesorů s jediným jádrem ze středního segmentu trhu. Procesory řady X2 se od těch běžných příliš neodlišují, fakticky mají „pouze" dvě jádra a o něco málo vyšší spotřebu. Oproti konkurenčním Pentiím D jsou ale poměrně drahé, a i když jsou výkonnější, mají horší poměr ceny a výkonu.

> Athlon 64 pro AM2 je pouze evoluce, žádný výkon navíc nečekejte

SPOTŘEBA PROCESORŮ

Kromě výkonu, který je přirozeně nejvýraznějším parametrem procesoru, může být pro mnohé uživatele rozhodující i jeho spotřeba. Nejde jen o úsporu energie – při dlouhodobém provozu jsou procesory s nižší spotřebou mnohem lepší pro tiché počítače. K nejšetrnějším dnes patří procesory AMD nebo jakýkoliv mobilní procesor. Athlony a vyšší řady Sempronů (3000+ a vyšší) podporují technologii Cool`n`quiet (CNQ), která umožňuje automatické snižování frekvence a napětí při nečinnosti procesoru. Ke správné funkci stačí podpora základní desky (dnes již skutečně každé) a nainstalovaný ovladač procesoru od AMD (přímý odkaz na stažení tinyurl.com/rovkx).

INTEL CORE 2 DUO DOSTUPNÉ PŘI UVEDENÍ

Model	Frekvence [MHz]	Patice	L2 cache [MB]	Spotřeba [W]	Cena [Kč]
E6700	2 667	Socket 775	4	65	14 000
E6600	2 400	Socket 775	4	65	9 000
E6400	2 133	Socket 775	2	65	7 000
E6300	1 866	Socket 775	2	65	6 000

VÝVOJ POUZE ZVOLNA

Pokud čekáte na bombastické informace o odpovědi AMD na Intel Core, čekáte marně. Informací o následníkovi K8 jsou strohé a zatím se pouze ví, že má kódové označení K8L a přinese několik spíše evolučních změn. Předpokládaná doba uvedení je první polovina roku 2007. Nutnost příchodu změny architektury je zřejmá. Dnešní Athlon 64 na Intel Core jednoduše nebude stačit. Rychlejší Athlony nelze očekávat ani s přechodem na 65nm výrobní proces (začátkem roku 2007), protože se neočekává výrazné zvýšení frekvence.

Nová patice AM2 také neznamená významnou změnu, protože jde v zásadě pouze o přechod na paměti DDR2, které mají zatím 2 až 3násobnou cenu při zachování výkonu (přímo lze srovnat DDR400 CL2 a DDR2-800 CL4). Významnější výhodou tak zůstávají pouze nadcházející verze Athlonů i Sempronů se sníženou spotřebou až na 35 W. Dostupné budou pouze pro AM2 v blízké budoucnosti. AMD tak v podstatě předává (i když nedobrovolně) žezlo Intelu, který si jej podrží minimálně do uvedení plánovaného K8L.

Procesor s nízkou spotřebou lze s použitím kvalitního pasivu uchladit i pasivně. Scythe Ninja patří k nejlepším

PŘEHLED ZÁKLADNÍCH MODELŮ PROCESORŮ

Výrobce	Model	Frekvence [MHz]	Patice	Spotřeba [W]	L1 cache [kB]	L2 cache [kB]	Kódové jméno	Cena [Kč]
Intel	Celeron D 326	2 530	Socket 775	84	16	256	Prescott	1 491
Intel	Celeron D 336	2 800	Socket 775	84	16	256	Prescott	1 810
AMD	Sempron 64 2800+	1 600	Socket 754	59	128	256	Palermo	2 485
AMD	Sempron 64 3100+	1 800	Socket 754	59	128	256	Palermo	3 148
AMD	Sempron 64 3400+	2 000	Socket 754	59	128	256	Palermo	3 612
AMD	Athlon 64 3000+	1 800	Socket 939	67	128	512	Venice	3 777
Intel	Pentium D 805	2 660	Socket 775	95	2× 16	2× 1 024	Smithfield	4 163
Intel	Pentium 4 630	3 000	Socket 775	84	16	2 048	Prescott	5 444
AMD	Opteron 144	1 800	Socket 939	67	128	1 024	Venus	6 039
AMD	Athlon 64 3500+	2 200	Socket 939	67	128	512	Venice	6 461
Intel	Pentium D 930	3 000	Socket 775	95	2× 16	2× 2 048	Presler	6 612
AMD	Athlon 64 3700+	2 200	Socket 939	85	128	1 024	San Diego	7 257
AMD	Athlon 64 X2 3800+	2 000	Socket 939	89	256	2× 512	Manchester	9 663
Intel	Pentium D 950	3 400	Socket 775	95	2× 16	2× 2 048	Presler	10 165
AMD	Athlon 64 X2 4400+	2 200	Socket 939	89	256	2× 1 024	Toledo	14 799

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Minulý dopis zastánce hraní na konzolích vyvolal řadu tvrdých, téměř nekompromisních reakcí. V dnešním vydání Listárny se podíváme na jednu z nich, nechybí jeden „noční" dopis a na závěr si povíme, jak a kde si můžete objednat starší čísla Doupěte.

ZATVRZELÝ PCČKÁŘ

Asi už tušíte, proč vám píšu, ale komu to ještě nedošlo, tak ve stručnosti připomenu: V minulé listárně mě totiž jako „zatvrzelého PCčkáře" velmi pobouřil dopis o Xboxu 360. Nebudu zdržovat a půjdu rovnou k věci. Nechci, ani si nemyslím, že by bylo správné, mluvit o tom, že na PC můžete i pracovat, nebo třeba vytvářet časopis Doupě. Toto je časopis o hrách, a proto budu porovnávat „konzoli PC" a konzoli Xbox 360 (dále jen Xbox).

Každého počítačového hráče jistě napadne: „Proč bych si kupoval Xbox za 10 000 Kč, když si můžu v podstatě zadarmo zahrát na svém domácím počítači." Opak je však pravdou a myslím, že každý, kdo má Xbox, mi dá jistě za pravdu (já osobně ho nevlastním), že pokud chcete mít PC na stejné hardwarové úrovni jako Xbox, budete muset zaplatit minimálně dvakrát tolik.

Nehledě na to, že svět grafických karet a jiného hráčského vybavení se stále vyvíjí a málokdo si může kupovat donekonečna nejnovější procesory, grafické karty atd. V tom mě Doupě velmi zklamalo, protože jsem myslel, že je tady hlavně pro hráče z „laciného kraje" a ne pro zbohatlíky, kteří si stejně většinou už ze zvyku kupují Score nebo Level. V rubrice Hardware se pravidelně vyskytují nové technické vymoženosti za mraky peněz, proti kterým osobně nic nemám, alespoň má člověk přehled, ale když vidím přehled grafických karet střední třídy, dělá se mi z toho špatně. Nejlevnější stojí skoro 4 000 Kč a v přehledu si můžu vybrat pouze z 5 karet, tak to mě doopravdy zklamalo.

[!] Doupě je pro všechny hráče. Hardware v žádném případě neopomíjí ani méně bohaté z vašich řad, stejně tak ale zmiňuje technologické novinky, po kterých mnozí volají. Co se segmentu grafických karet střední třídy týče, je mezi hráči nejpopulárnější a většina jich vybírá právě v této oblasti: proto byl test relevantní a obsáhl všechny klíčové produkty, které na českém trhu najdete. Pokud se objeví zajímavá a levná karta, rozhodně vás o ní budeme v testu informovat (střední třída ale opravdu začíná na zmiňovaných 4 000 Kč).

Ale vraťme se k našemu souboji. Co se týče kvality her, obě „konzole" si nemají co závidět, ty největší herní hity stejně většinou vychází pro obě platformy, byť pro PC bývají levnější. Občas na PC vyjde i nějaká hra zadarmo (narážím tím na skvělý titul Trackmania Nations), nebo jiné freehry, které jsou na internetu volně ke stažení, a komu by to nestačilo, může zkusit přílohu Doupěte. Myslím si, že na Xbox si asi nic zadara nestáhnete a hry z Doupěte bych tam taky raději nezkoušel. Navíc není problém si na PC koupit skvělou hru např. za 299 Kč nebo i levněji. V oblasti úspory je tedy vyrovnáno. I když her pro konzole vychází stále víc a víc, za PC pořád několikanásobně zaostávají. Každý si přece rád vybírá, a proto se PC dostává do mírného vedení.

[!] I na Xbox 360 existují hry, které mohou PCčkáři závidět. Microsoft aktivně podporuje službu Live Arcade, jež nabízí řadu menších, ale mezi hráči nesmírně populárních titulů (typicky inspirovaných peckami z 80. nebo 90. let s velmi podobnou hratelností). Zadarmo si vyzkoušíte demoverzi a za drobný poplatek (v řádu „menších" stokorun) si můžete posléze pořídit plnou verzi.

„Nemůžeš to už vypnout, čumíš do toho víc jak 2 hodiny." Tak tuto větu svých rodičů zná asi každý „mladší" hráč, bez ohledu na platformové „náboženství". Výhoda těch, co věří v PC, je však v tom, že můžou svým rodičům ukázat Doupě a sekci progaming, kde jsou na tom lidé daleko hůř, a dokonce to pár vyvolených docela slušně živí. Nevím, jestli existuje něco takového pro Xboxy, ale jestli ano, tak určitě ne v takovém rozsahu.

[!] Progaming na konzolích není žádnou novinkou; naopak, do budoucna bude hrát stále výraznější roli. Zkrátka a dobře, není důvod, aby se profesionální hráči neutkávali také v konzolových hrách. Příkladem jedné z těch, která již má svou progamingovou premiéru dávno za sebou, je Halo 2 na původním Xboxu.

Gamepad nebo klávesnice a myš: každý upřednostňuje něco jiného, ale já na svoji „myšku" hlavně ve střílečkách nedám dopustit. Konzolista by namítl, že třeba ve Fifě nebo v jiných sportovních hrách je potřeba více tlačítek u sebe, ale pro PC si přece není problém gamepad dokoupit: myšku u Xboxu jsem ještě neviděl. Posledním hřebíčkem do konzolové rakve budou asi příležitostní hráči a zatvrzelí PCčkáři, kteří nemají čas (ani peníze) na experimenty s Xboxem a raději si budou donekonečna překonávat své vlastní rekordy v TmN nebo se s přáteli odreagují u Bulánků jako já, protože já mám jasno – počítač mi prostě dává víc. A co vy?

Na závěr bych se rád vrátil k Doupěti, konkrétně k anketě Zúčtování, která byla skvěle zadaná. Doufal jsem, že potvrdí můj názor na problematiku konzolí v časopise, ale někam se asi náhodou ztratila. Tak by mě zajímalo, jestli bude vůbec někdy vyhodnocena?

Simpoint

[!] Vyhodnocení se dočkáte – poznáte jej na samotném Doupěti, které upravujeme právě dle vašich připomínek a námětů. Vyčkejte, určitě pro vás inovace a vylepšení připravujeme!

A k souboji PC vs. Xbox 360. Myslím, že z našich odpovědí pochopíte, že ne všechny zmíněné argumenty ve prospěch počítačů mají tak výraznou váhu. Jistě, PC má své nesporné výhody, ale stejně tak je tomu i u konzolí. Já mohu pouze zopakovat to, co zde píši zas a znovu: proč dělit svět her na PC a konzole, když jde vždy o to samé – o zábavu a prožitek, který vám hry zprostředkují. A to dokáže stejně dobře PC i kterákoliv dostupná konzole.

KDYŽ SOUSEDŮV PES ŠTĚKÁ

Ahoj. Je pravě 2:08 hodin ráno a já usedám k počítači a začínám psát tento dopis. Ne že byste byli tak dobří, že mě to budí ze spaní. To zas sousedův čokl nedokáže pochopit, že ve 2 ráno se má spát a ne štěkat do noci. A jak jsem tak mžoural do stropu, napadlo mě, že bych vám mohl napsat pár řádek ohledně vašeho/našeho časopisu. Kvalita časopisu je na hodně vysoké úrovni, když se k tomu přidá tak výhodná cena, jakou máte + dobré hry, které přidáváte jako bonus, jste ve výsledku napřed před konkurencí.

[!] Doporučujeme psa odlákat tak, že mu zapůjčíte Nintendo DS s Nintendogs. Váš miláček se jistě rád seznámí s dalším čtyřnohým

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni pisálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze neklade, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

kolegou (kolegyní). Upozornění: Redakce nezodpovídá za případné škody na handheldu, které mohou podobným jednáním vzniknout.

Na Doupěti mam hlavně rád to, že si ho přečtu od začátku do konce: preview, novinky, recenze až po listárnu. Vše nabité informacemi až po strop, žádná hluchá místa nebo stránky navíc, které by byly jen do počtu. Nevím, jestli bych to měl psát, ale dokonce jsem si přečetl preview na hru Scarface a nebylo to tím, že bych hry tohoto typu hrál. Naopak mě docela nudí a po xtém GTA, které je jedno jako druhé, tyhle hry nesnáším.

Článek jsem si zkrátka přečetl proto, že mě baví číst Doupě jako takové. A ještě jedna věc. Děláte si srandu, nebo to s doživotním předplatným myslíte vážně? Kdybyste každý měsíc dali jedno doživotní předplatné, za rok přijdete o 12 zákazníků a to se mi nezdá jako správná volba. Mějte se fajn, pište dál tak, jak píšete, a všechno bude OK.

PS: Při dokončování tohoto dopisu se milý sousedův pejsánek opět rozštěkal, takže na nějaký spánek asi můžu zapomenout.
PPS: Omlouvám se za gramatické chyby, opravil bych je sám, ale o půl třetí ráno nejsou síly.

*Martin *Lepus* Soušek*

[!] Je příjemné vidět, že o ekonomiku časopisu mají starost i naši vlastní čtenáři ;-). Nemusíte mít strach, doživotní předplatné rozhodně nebudeme rozdávat v každém čísle, ale pouze za výjimečné, netradiční a řádně ujeté výplody vaší fantazie. Berte to jako výzvu!

OBJEDNÁVKA STARŠÍCH ČÍSEL

Zdravím redakciu. Dôvod môjho mailu je prostý. Nebudem Vás zaťažovať tradičnými chválami o tom, aký ste skvelý, ale mám len jednu otázku: ako si môžem objednať staršie čísla papierového Doupě? Časopis som totiž začal kupovať až od letného dvojčísla 7–8 a chcel by som doplniť svoju zbierku o čísla 1–6. Prosím, odpovedzte mi aspoň mailom. Ďakujem.

[!] Protože se podobné dotazy množí, neuškodí na něj odpovědět. Pokud vám opravdu některé z Doupat chybí, využijte emailu predplatne@cpress.cz nebo telefonního čísla 545 113 713, kde si jej můžete doobjednat.

Milí přátelé, tím dnes končíme. Doufám, že se nám dnes opět podařilo několik přemýšlivců z vašich řad přesvědčit, že konzole nejsou zlo, ale příležitost okusit odlišný druh herního zážitku. Neodsuzujte je a raději si hraní na nich sami vyzkoušejte. Tolik doporučení naší redakce.

O ČEM SE PÍŠE

Už od 29. května máte jedinečnou možnost si zakoupit **speciální vydání Computeru – Katalog hardwaru** pro léto 2006. Na 132 stranách se můžete ponořit do tisícovky výsledků naměřených profesionálními metodikami, vychutnat si stovky kvalitních fotografií anebo se rozhodnout podle kompletních parametrových tabulek. Přestože ve velkých testech najdete „jen" grafické karty, pevné disky, chladiče a počítačové skříně, pro rozhodování v ostatních oblastech vám pomohou rozsáhlé recenze a cenové přehledy s dalšími tisícovkami parametrů. Pokud už si s katalogem ten správný hardware vyberete, nemusíte jej hned odložit. Raději nalistujte sekci s tipy a triky – naučíme vás v ní dostat z počítače opravdu maximum, ať už přetaktováním grafické karty, procesoru nebo zapojením disků do pole RAID. S přiloženým DVD nebudete muset žádné ladící programy ani benchmarky hledat na internetu.

Prázdninové vydání **DIGIfota** přinese tipy na nejkrásnější focení na cestách – která místa jsou nejfotogeničtější, kdy se tam vydat a kam postavit stativ? „Lovcům beze zbraní" poradíme, jak fotit zvířata v zoo i ve volné přírodě. Na cestách se bude nepochybně hodit i cenový přehled fotobatohů. Nadšenci pro techniku si jistě vychutnají superduel, ve kterém podrobně srovnáme dvě vrcholné digitální zrcadlovky – Canon 5D a Nikon D200.

Kdo z nás nezatoužil uchovat si zážitky z dovolené i všedních dnů. Jedenácté číslo časopisu Jak na počítač ukazuje čtenářům, že práce s videem nemusí být komplikovaná. Promyšlený střih pozvedne video materiál na vyšší úroveň a dodá mu zajímavosti. Hlavní téma doplňuje cenový přehled digitálních videokamer. V návodech se dozvíte, jak upravovat expozici fotografií nebo třeba jak do počítače zapojit vypalovačku DVD. Doprovodné CD obsahuje katalog ubytování Hotel Guide a plné verze softwaru pro vytváření a úpravy dokumentů PDF. **Jak na počítač** 11 vychází 8. června.

V červnové **MobilManii** zjistíte, jak dobře vypadá čokoládové LG KG800, jestli je pro hudbu lepší Sony Ericsson W810i nebo W800i, jak se od sebe liší Nokie N91 a N80, proč se Qtek S200 nejmenuje MDA Compact III, proč se Samsung X700 hodí pro práci a jak starým dětem můžete pořídit MyMO. Pro starší a nenáročné tu máme Easy5 a příznivcům stylových hudebních mobilů jsme připravili recenzi LG M6100. Celkem si tak přečtete 9 recenzí mobilů, spoustu novinek z mobilního světa, tipy, triky a rady. MobilManii seženete na stáncích za neuvěřitelných 9,90 Kč.

Téma červnových **Mobilit** je spjato s cestováním, kterého si každý během léta užívá dosyta. Abyste nikdy nebloudili, pomůže vám detailní srovnání možností navigací v mobilech i porovnání dostupných zařízení. Zajímá vás, jak se opravuje rozbitý mobil? Zavítejte s naší reportáží do značkového servisu, s sebou jsme vzali poškozenou drahou Nokii 8800. Opět se setkáte s odbornými recenzemi telefonů, za všechny například hudební Sony Ericsson W810i, nejnovější Nokia N80, stylové LG Chocolate.
Mobility 6/06 vycházejí již 15. června!

Plné hry
Pure Pinball CD1
+ kolekce několika desítek freeware her CD2

Demoverze
Ghost Recon Advanced Warfighter
Heroes of Might & Magic 5 CZ
Heroes of Annihilated Empires
Over the Hedge
PRISM: Threat Level Red
Rush for Berlin
Shadowgrounds
Titan Quest CD2

Videa
Konference Sony
Konference Microsoft
Konference Nintendo
Assassin's Creed
Adrenalin 2
Alan Wake
Alone in the Dark CD1
Armed Assault
Battlefield 2142
Broken Sword 4
Brothers in Arms: Hell's Highway
Call of Duty 3
CivCity Rome
Civilization IV: Warlords CD1
C&C3 Tiberium Wars CD1
Company of Heroes
Crysis
Dark Messiah of Might and Magic
EA Sports
Elveon
Enemy Territory: Quake Wars CD1
Fable 2
Final Fantasy XIII CD1
Gears of War
Gothic 3
Halo 3
Haze CD1
Heavy Rain CD1
Hellgate London
Indiana Jones
Infernal
LOTR Online
Lost Planet CD1
Medal of Honor: Airbone
Medieval 2
Metal Gear Solid 4
NFS: Carbon
Prey
Rainbow Six: Vegas
Rayman Raving Rabbits
Sacred 2
Saints Row
Sam & Max 2
Shadowrun CD1
Sid Meier's Railroads
Sonic the Hedgehog
Spore CD1
Star Trek Legacy
Stranglehold
Supreme Commander
SW Empire at War: Forces of Corruption
Tekken 6
The Sims 2: Pets
Tony Hawk 8 CD1
UFO: Afterlight
Warhammer Mark of Chaos
WOW: Burning Crusade

Ovládání:
S – start/přidat hráče (max. 4)
Enter – vystřelení kuličky
F1–F12 – výběr 3D pohledu (kamera)
Levý SHIFT, CTRL – ovládání levého flipru
Pravý SHIFT, CTRL – ovládání pravého flipru
Levý a pravý ALT – strčit do stolu zleva nebo zprava
Mezerník – strčit do stolu zespodu
D – přemístění displeje (LED)
Esc – menu
Page Up, Page Down – hlasitost hudby
Home, End – hlasitost zvuků
Insert, Delete – hlasitost mluveného slova

Pure Pinball

Verze :· Česká (titulky)
Výrobce :· A.S.K. Homework
Datum vydání :· Červen 2003

Minimální požadavky :·
Procesor 450 MHz Pentium II nebo lepší, 128 MB RAM, 800 MB volného místa na pevném disku, grafická karta s 32 MB video paměti, zvuková karta, 2rychlostní CD-ROM

Doporučená sestava: :·
Procesor 1 GHz Pentium III nebo lepší, 256 MB RAM, 800 MB volného prostoru na pevném disku, grafická karta s 64 MB video paměti, zvuková karta, 20rychlostní CD-ROM

Svého času nesmírně populární, dnes již skoro zapomenutý. Řeč není o ničem jiném než o perfektní hospodské či barové kratochvíli jménem pinball, s níž mnozí z nás dokázali trávit dlouhé hodiny a utratit za ni neslušnou sumičku peněz. Pokud i vy patříte k těm, kterým pinball učaroval, a přitom si nechcete kazit rodinný rozpočet, neměli byste si nechat ujít perfektní titul Pure Pinball, jenž vám přinášíme v plné verzi na CD/DVD.

Kromě perfektní ryzí hratelnosti Pure Pinball zaujme především dokonalým grafickým zpracováním. Míček můžete prohánět na jednom ze tří možných stolů, které jsou precizně vymodelovány ve všech třech rozměrech a každý z nich je složen z více jak 100 000 v reálném čase renderovaných polygonů. Tím to ale nekončí – k dispozici je několik kamer a každá z nich snímá herní zařízení z jiného úhlu, proto si můžete vybrat ten, který vám skutečně nejvíce vyhovuje. Jiné hry podobného typu nemohou Pure Pinballu konkurovat ani v otázce fyzikálního enginu. Ten více jak 1 500krát za sekundu počítá aktuální polohu míčku s cílem nasimulovat co možná nejreálnější podmínky (s čímž souvisí i takový detail, jakou je možnost bouchnutí do stolu z různých stran).

V konečném součtu si Pure Pinball vede více než skvěle a je jen málo her v jeho žánru, které by se mu mohly rovnat. Ruku v ruce s moderní grafikou a perfektní hratelností přichází skvělá zábava na dlouhé hodiny.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Píše se rok 2013 a v Mexico City, kde se nachází americký prezident, vypuklo povstání. Proto je do akce povolán kapitán Scott Mitchell, pod něhož spadají speciální zásahové jednotky. Jejich cíl je jasný – zachránit nejvyššího státníka USA, získat zpět ukradené kódy k jaderným hlavicím a zastavit bandu teroristů, kteří hrozí globální katastrofou. V demoverzi čerstvé taktické střílečky si můžete vyzkoušet jednu misi z plné verze hry. Ta je hratelná jak v singleplayeru, tak i v multiplayeru přes LAN až s třemi dalšími lidmi.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V CZ

Poté, co si na našem DVD v minulém čísle odbyla svou premiéru anglická verze strategie Heroes of Might & Magic V, si tuto očekávanou pecku můžete vychutnat v naší mateřštině. Obsah demoverze je takřka identický jako u jejího anglického bratříčka – čekají na vás 3 hratelné mise, 2 hratelné rasy a 6 přednastavených voleb pro hraní duelů po internetu. Jelikož se hra právě dostává kompletně v češtině na pulty obchodů, můžete si dopodrobna její kvality otestovat a rozhodnout se, zda stojí za pořízení.

TITAN QUEST

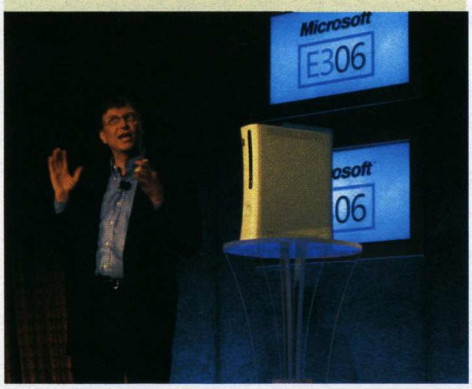
Patříte-li mezi fandy žánru RPG, asi vám není potřeba hru s názvem Titan Quest dlouze představovat. V určitých kruzích se do tohoto mytologického opusu vkládají velké naděje. Zda dojde k jejich naplnění, můžete posoudit na základě nedávno vypuštěné hratelné demoverze. Ta nabízí první dva questy z hlavního příběhu, tři z osmi umění a možnost vytrénovat postavu až na šestou úroveň.

PŘEDNÁŠKY Z GDS 2006

Zajímáte-li se o vývoj her, případně pokud vás oslovilo hlavní téma aktuálního Doupěte, neměli byste si nechat ujít sérii vybraných přednášek z letošní Game Developers Session. Ta jako každoročně proběhla minulý měsíc v Brně a sešly se na ní více než dvě stovky herních vývojářů. Z přednášek se dozvíte například o produkci AAA titulů, filozofii her, optimalizaci algoritmů či tvorbě grafiky pro next-gen tituly.

KONZOLE NOVÉ GENERACE SE PŘEDSTAVUJÍ

Co byste ale rozhodně neměli na DVD minout, jsou záznamy z konferencí Sony, Microsoftu a Nintenda na E3. K vidění toho bylo opravdu hodně a šlo o velkolepá show, během jejichž sledování jste se skvěle pobavili, a stejně tak se mohli dozvědět spoustu zásadních věcí (nejenom) o připravovaných konzolích nové generace.



E3 SPECIÁL

CD i DVD jsou až po okraj nabité nejnovějším materiálem nasbíraným na žhavé losangeleské půdě největšího herního veletrhu E3. V sekci Videa najdete všechny důležité hry z E3 jako Assassin's Creed, Hellgate: London, Call of Duty 3, Final Fantasy XIII a mnohé další. Rychle si proto najděte nějakou pohodlnou židli, protože jejich pečlivé zhlédnutí vám může zabrat i několik hodin.

Bonusy

- CD1 ABCgames Cheater
- Tales of Ravignanion
- New Age 2: Not Only Tuning
- Trackmania mapy
- Vybrané přednášky z GDS 2006

Patche

- Ghost Recon Advanced Warfighter
- LOTR: Battle for Middle-Earth 2
- Stubbs the Zombie
- TES: Oblivion

Screenshoty

- Alpha Prime
- Anno 1701
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Company of Heroes
- Death to Spies
- Jade Empire
- LEGO Star Wars II
- Metal Gear Solid 4
- Overlord
- Pro Evolution Soccer 07
- Power od Destruction
- Stronghold: Legends
- TimeShift
- Virtua Tennis 3

Wallpapery

- Age of Conan
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Desperados 2
- Enemy Territory: Quake Wars
- Over the Hedge
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Rogue Trooper
- Sid Meier's Railroads
- Spellforce 2
- The Witcher
- World in Conflict

Trailery

- Cars
- Casino Royale
- Miami Vice
- Over the Hedge
- Superman: Returns
- Všechno nejlepší

Servis

- CD1 BSPlayer
- CD1 Codec All In One
- DirectX 9.0c
- Fraps
- CD1 Irfan View
- QuickTime Alternative
- Total Commander

Ovladače

- nVidia Forceware 84.37 WHQL (x32)
- nVidia ForceWare 84.25 WinXP Pro 64-bit
- nVidia ForceWare 84.43 WinXP 32-bit
- nVidia ForceWareUltra 84.43 Beta
- ATI Catalyst 6.4 (x32)
- ATI Catalyst 6.4 (x64)

TENTOKRÁT UŽ DO AMERIKY DORAZÍME!

No Man's LAND
Fight For Your Rights!

Nabízí vše, co má pořádná strategie mít: originální pozadí konfliktu ➔ stavbu a rozvoj vlastního sídla ➔ šestici různých národů ➔ RPG prvky ➔ zajímavé módy

Hodnocení: 80 % (Worthplaying)
8,8 (Gamigo.de)
8,7 (Gamezone.de)

Chystáme velkou předprázdninovou smršť

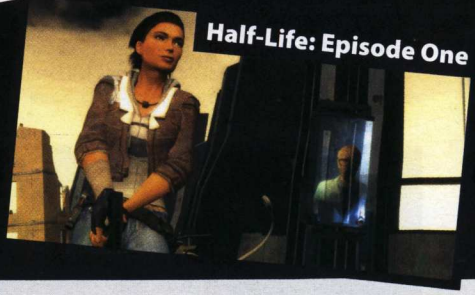
Sensible Soccer

Titan Quest

Prázdninové Doupě vychází 11. července!

Glory of the Roman Empire

Table Tennis


Half-Life: Episode One

VÝHERCI SOUTĚŽÍ:

1 KS SBĚRATELSKÁ EDICE TES: OBLIVION
Lukáš Anderle

4 KS TES OBLIVION
Aloisie Kecskesova
Jiří Schmidt
Michal Kašpar
Milan Švihla

15 KS RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS
Luboš Sedláček
Tomáš Pospíšil
Aleš Dufek
Marcela Krajniaková
Martin Šimek
Petr Erbes
Miroslav Zervan
René Kuřítka
Jiří Opát
Jaromír Maráček
Roman Hloušek
Alena Andělová
Anna Hradečná
Petr Bína
Miroslav Tichý

SEZNAM INZERENTŮ

Alzasoft	4. obálka
Cenega Czech	63, 75
Computer Press	22, 83
Conquest entertainment	vložená
CD Projekt	47, 67, 79
Expres Stores	29
Hollywood C.E.	81
InternetShops	17
Karneval Media	89
Motor-Presse Bohemia	39
Playman	7
Pražská vydavatelská společnost	97
Presto CS	2. obálka
Progamers	3. obálka
TN Trade	39
US Action	21, 41

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

CYBER CAFE

CYBER CAFE

AMD PGCC Velký Špalíček

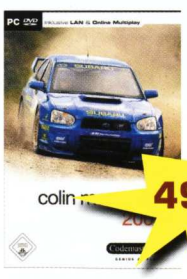
OTEVŘENO OD 1.6.2006

Přijďte se podívat do největší herny v ČR!

...najdete zde 80 herních PC...

Největší herní pecky si u nás můžete i koupit!

899,-



499,-

999,-

299,-

299,-

299,-

AMD 64 Athlon FX

LYNX

Canon

České radiokomunikace

EIZO

ESET

EA

Microsoft

Logitech

SAPPHIRE

invex

digitex

Cisco Systems

ATI

DOUPĚ

PROGAMERS

BVV Veletrhy Brno

PC24

CYBER CAFE

Nevylejzej z dungeonu!

Hračky z alza.cz doručíme až do tvýho doupěte.

Komponenty

Toužíte si poskládat počítač sami? Nebo prostě jen upgradujete? Tak si přijďte vybrat z největší nabídky!

Grafické karty

Nejvýkonnější grafické karty za nejlepší ceny. Napadá vás, kde jinde jich mají na výběr víc než v alza.cz?

Chlazení a tuning

Fajnšmekři už vědí. A vy, co ještě nevíte, vězte, že u nás koupíte ty nejlepší věci pro tuning počítače.

Herní zařízení

Zaměř a střílej! Šlápni na plyn a jeď! Jedině u nás najdete skutečné zbraně pro vítězství nad nepřítelem.

MP3 přehrávače

Věděli jste, že na jednom místě můžete pohodlně vybrat ze stovek MP3 a video přehrávačů?

Digitální foťáky

Kompakt nebo zrcadlovka, čtyř nebo osmimegapixel? Záleží jen na vás! Máme pro každého něco.

Sluchátka

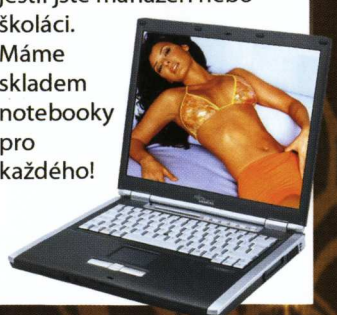
Kdo by si rád neposlechl dobrou muziku, a ještě k tomu pěkně nahlas? Žádný problém! Vyberte si z mnoha sluchátek přesně ty, které vám sednou!

GPS navigace

S námi se už nikdy neztratíte! U nás si totiž vyberete jednu z mnoha satelitních navigací, které vám ukáží cestu.

Notebooky

Je nám úplně jedno, jestli jste manažeři nebo školáci. Máme skladem notebooky pro každého!



> přitažlivé ceny
> obrovský výběr
> zboží skladem
> akční nabídky
> rychlá dodávka zboží
> on-line splátkový prodej

Po-Čt 8:30 - 20:00
Pá 8:30 - 17:30
So 10:00 - 17:00

Alzasoft a.s., Jateční 33a, Praha 7 - Holešovice, nonstop eshop: www.alza.cz

alza.cz
...jedinečný obchod s počítači a elektronikou!